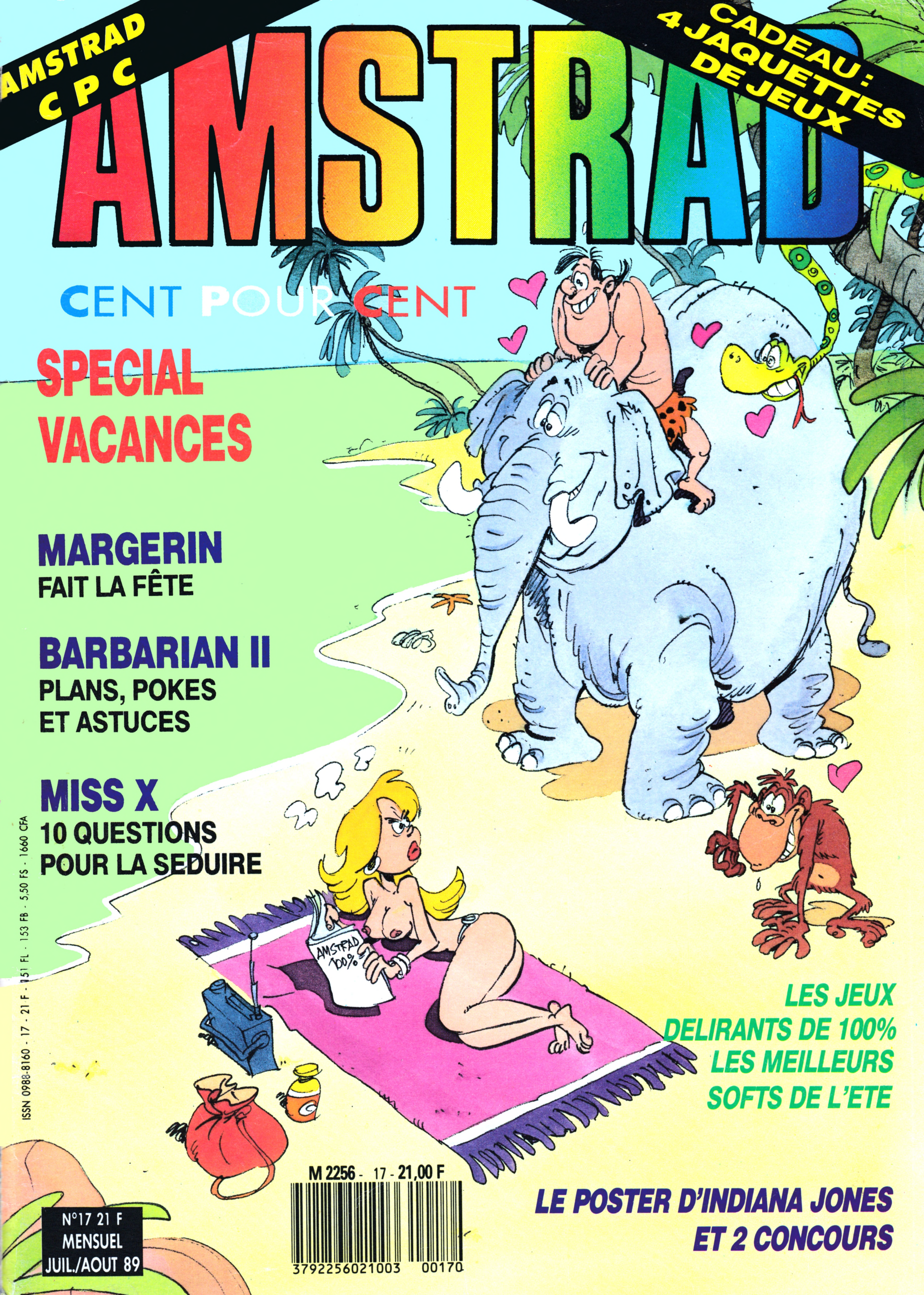

AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CADEAU: 4 JAQUETTES DE JEUX
CENT POUR CENT
SPECIAL VACANCES
MARGERIN
FAIT LA FÊTE
BARBARIAN II
PLANS, POKES
ET ASTUCES
MISS X
10 QUESTIONS
POUR LA SEDUIRE
AMSTRAD 100%
LES JEUX
DELIRANTS DE 100%
LES MEILLEURS
SOFTS DE L'ETE
LE POSTER D'INDIANA JONES
ET 2 CONCOURS
ISSN 0988-8160 - 17 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA
M 2256 - 17 - 21,00 F
3792256021003 00170
N°17 21 F
MENSUEL
JUIL./AOUT 89


PLUS UN POSTER EXCLUSIF!
LES JUSTIC
"DEPECHEZ-VOUS... ET QUE JUSTICE SOIT FAITE!"
Cette offre exeptionnelle est valable durant tout l'été. C'est une exclusivité française.
RAMBO III™
AMSTRAD 100%: 85% "Il est excellent"
TOP du Mois dans MICRONEWS: "Un des plus beaux jeu d'arcade que je connaisse sur CPC."
HIT dans TILT: "Un programme d'action très accrocheur"
DATA EAST
oce
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHAT
RAMBO III TM & © 1988 CAROLCO PICTURES INC. All Rights Reserved.


3 HEROES CELEBRES AU SERVICE DE LA LOI ET DE
LA DEMOCRATIE...3 JEUX TITANESQUES...
REUNIS DANS UNE COMPILATION DE PRESTIGE!!
CIERS
AMSTRAD
ROBOCOP TM
!!DEMENT!!
UN AUTOCOLLANT ROBOCOP
DANS CHAQUE BOITE!!
HIT dans TILT: "Tous ceux qui ont aimé le film seront satisfaits par ce jeu qui a su en conserver l'esprit."
AMSTRAD 100%: 90% "ROBOCOP va vous faire exploser les neurones...mieux, il est excellent!"
ROBOCOP TM & © 1987 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.
BAD DUDES VS.
DRAGONNINJA T.M.
TOP du Mois dans MICRONEWS:
"Un soft indémodable!"
AMSTRAD 100%: 85% "Que ceux qui fréquentent les salles d'arcade se joignent à nous...ils ne le regretteront pas."
JOYSTICK D'OR pour la meilleure adaptation de jeu d'arcade.
ean R
AUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.

SOMM



L'invité du mois
Philippe BERKOVICI
retrouvez-le en Actuel BD
pages 124-125.



AIRE

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC
Rédaction : Denis JARRIL, Robert BARBE, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, **Ont participé à ce numéro** : Alteau, Philippe BERKOVICI, COUCHO, Stéphane COURTOIS, Patrick GIORDANO, Claude GOHEREL, Pascal LEFLOCH, Franck MARGERIN, Alain MASSOUMIPOUR, MAX, Nathalie MEISTERMANN, PIC, SEPTH, Emmanuel VIGLIONA
Couverture : **Philippe BERKOVICI**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD, Nadia DJERBI - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S. **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1989. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

PUBLICITE : Tél. 45.34.32.44
Directeur de la publicité : Philippe MARTIN
Chefs de publicité : Nicole VIERS, Laurent ZELLER
Assistante : Sylvie FAVIA
Service abonnements : Sylvie FAVIA - Tél. 45.34.32.44 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF. - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.
Par avion: Europe: 310 FF.
Ce numéro a été tiré à 85.000 exemplaires.

Ce numéro comprend un encart de jacquettes pour le téléchargement entre les pages 50-51 et 82-83, et un poster entre les pages 66 et 67

LE PERE NOEL EST UNE ORDURE

Ça commence façon S-Express. House juteuse et charleston entêtant. Soudain, vous prenez en pleine poire un déluge de voix samplées : "Allo, SOS Détresse-Amitié, bonjour !... Félix a un gros kiki..." Des phrases entêtantes qui rappellent quelque chose. On connaît ça, mais qu'est-ce que c'est encore ? Et dès que le refrain déboule, on comprend tout, et la mémoire reprend ses droits : "C'est ç'la, oui, c'est ç'la"... Mais c'est bien sûr, voilà la voix de notre amstradien préféré, j'ai nommé Thierry Lhermitte, dans *Le Père Noël est une ordure.*
Vous l'aurez donc compris, une chanson vient de sortir mettant en musique les principaux moments de ce film monument d'humour français. Un film à crever de rire. Une pure merveille. Méfiant, vous vous dites, encore un coup du business, envoie la monnaie. Que nenni ! Laissez-moi vous conter l'histoire de la chanson : Patrick Lévy, fan du film, enregistre le morceau pour lui, et chez lui, plié en quatre. Etant bassiste de Matt Murdock, il laisse traîner la K7 du *Père Noël* dans les locaux d'*Amstrad Cent Pour Cent*, et Lhermitte, de passage dans nos couloirs, tombe sur la chanson. Résultat : il adore, et va filer un coup de main aux musiciens concernés pour trouver une maison de disques. Comme vous le voyez, les choses sont parfois plus simples qu'elles n'en ont l'air.



Alors, on espère que vous danserez tout l'été sur *C'est ç'la, oui !* (45 t. Trema), et que vous en profiterez pour vous repayer une tranche de ce fabuleux film. Allez, bon été caustique.

LA COMPILATION DE L'ETE : LES JUSTICIERS

Ocean vous souhaite de bonnes vacances en proposant une compilation composée de trois mégajeux. Rambo III, Dragon Ninja et Robocop. Si vous avez bonne mémoire, vous vous souviendrez que ces jeux ont obtenu respectivement 85 % (test de Rambo III dans le *Cent Pour Cent* n° 11), 85 % (test de Dragon Ninja dans le *Cent Pour Cent* n° 12) et 90 % pour Robocop également dans le n° 12. Trois hits sur une même disquette (ou K7), ça vaut vraiment le coup. On ne peut vous conseiller qu'une seule chose, c'est de vous dépêcher de l'acheter, à moins que vous n'ayez déjà les trois originaux en permanence branchés sur votre CPC.

AMSTRAD FAIT MOUCHE

Dès la rentrée de septembre, Amstrad lance sur le marché un pistolet optique qui fonctionne avec la gamme des CPC. Le Light Gun, puisque tel est son nom à l'heure où nous écrivons ces lignes, est un véritable pistolet qui se branche sur la prise joystick de vos CPC. Avec cette arme ludique entre les mains, vous pourrez viser et tirer directement sur l'écran, ce qui ajoute encore du réalisme aux jeux, exactement comme sur les machines d'arcade. Amstrad propose ce Light Gun gratuitement pour tout nouvel acheteur d'un CPC 464 avec, en prime, six jeux conçus spécialement pour ce joystick nouvelle génération. Six jeux dont le fabuleux Opération Wolf. Imaginez-vous, jouant à Opération Wolf avec un véritable pistolet entre les mains... Grandiose !

LES BEST OF CODEMASTERS

Comme beaucoup de sociétés d'édition de softs, Codemasters a réuni ses hits dans des compilations. Il s'agit de tous les budgets devenus premiers dans les charts anglais. Certains d'entre eux vous sont connus, car nous en avons déjà parlé soit dans les pages de l'inspecteur Budget, soit, plus récemment, dans nos Actus. Il s'agit des Best of volume 2 et 4.

Dans le premier, vous retrouverez les softs Super Stunt Man, une course de voitures dans le désert, Dizzy, un petit personnage se battant contre des sorciers, Vampire, une chasse au comte Dracula dans les 95 pièces de son château, et Grand Prix Simulator, une course de F1 pouvant se jouer à deux joueurs.

Le volume 4 comporte, quant à lui, Fruit Machine Simulator, un jackpot, Mission Jupiter, un jeu d'arcade de dix niveaux, Super Robin Hood, un jeu d'arcade avec un soupçon d'aventure, et Advanced Pinball Simulator, une fameuse simulation de flipper.





L'homme au Chapeau est de retour!
INDY
INDIANA JONES
and the Last Crusade
LUCASFILM PRESENTS
INDY
INDIANA JONES and the Last Crusade
THE GRAPHIC ADVENTURE
IF YOU WERE IN INDY'S SHOES, HOW WOULD YOU MEASURE UP? HERE'S YOUR CHANCE TO FIND OUT.
LUCASFILM GAMES
Les salauds sont toujours après toi – Nazis, Mercenaires, Traîtres et Espions.
Et sans parler de ce que la Lutwaffe peut te filer. Peux-tu t'occuper du reste?
Si tu peux, tu pourras même peut-être gagner un Q.I. (Quotient Indy) plus grand que l'homme au Chapeau et au Fouet.
IMAGES D'ECRAN DE FORMATS DIVERS.
INDIANA JONES
INDIANA JONES
LUCASFILM AND US GOLD PRESENT
INDY
INDIANA JONES and the Last Crusade
THE ACTION GAME
AMIGA
A TWO-FISTED ACTION GAME FROM THE PEOPLE WHO BROUGHT YOU THE SMASH HIT MOVIE.
LUCASFILM GAMES
IMAGES D'ECRAN DE FORMATS DIVERS.
Visite des dizaines de locations jamais vues dans le film.
Plus 100 effets sonores .... plus la musique de thème du film.
Vient avec le journal intime Grail bourré d'indices, d'Henry Jones.
Et cette fois il emmène son Père!
ATARI ST · CBM AMIGA · IBM PC & COMPATIBLES
Fouettes ce salauds .... comme seulement Indy sait le faire! Revis les scènes d'action du plus grand des films d'Indy.
C'est chaud, des actions à t'en couper le souffle, dans le style unique d'Indiana Jones!
Capture la Croix de Coronado. Surmonte une attaque sauvage de rats. Bats-toi et sauve-toi d'un Zeppelin géant.
Survis les épreuves mortelles du Temple de Grail.
.... Et plus, beaucoup plus!
CBM 64/128 · AMSTRAD (cassette/diskette) · ATARI ST · AMIGA
SPECTRUM 48/128K (cassette) IBM PC & COMPATIBLES
U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TOUR C.I.T., B.P. 64, 3 RUE DE ARRIVEE 75015 PARIS. TEL: 010 331 433 50675
U.S. GOLD
LUCASFILM GAMES

Il a l'habitude d'obtenir ce qu'il veut.. Cette fois, il veut se venger

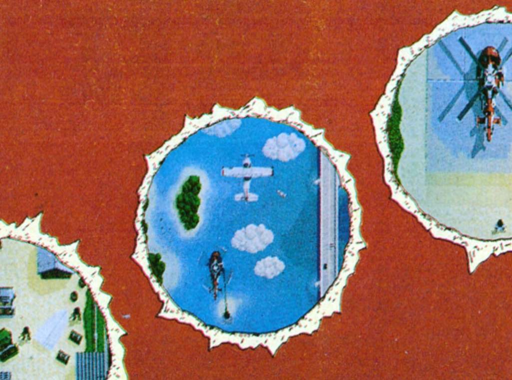
Il est grand... Il est de retour. Il s'appelle James Bond 007... Vous le retrouverez dans une superbe adaptation du nouveau film PERMIS DE TUER et vous pourrez même prendre sa place.

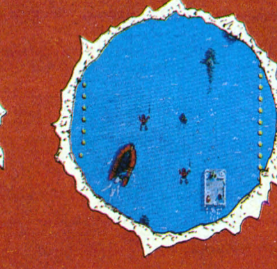
PERMIS DE TUER est un jeu à multiples rôles et à multiples niveaux. Vous conduisez des hélicoptères, des bateaux et des tanks, vous faites quelques sauts en parachute et quelques tours en ski nautique.

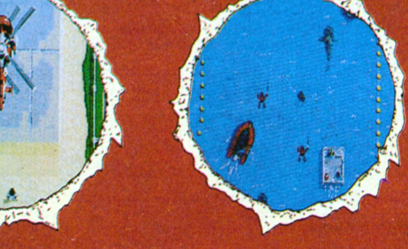
Votre but est ferme, votre arme aussi. Votre tir doit être très précis pour éliminer tous les méchants.

Vivez les actions et les aventures du plus célèbre mais non moins Secret Agent au monde, 007, dans le film le plus nouveau et le plus génial du moment.

James Bond dans PERMIS DE TUER... bientôt sur vos petits écrans et tout près de vous.







ALBERT R. BROCCOLI
Presents
TIMOTHY DALTON
as IAN FLEMING'S
JAMES BOND 007

PERMIS DE TUER

Bientôt disponible sur
ATARI ST, AMIGA, PC, C64, AMSTRAD et SPECTRUM





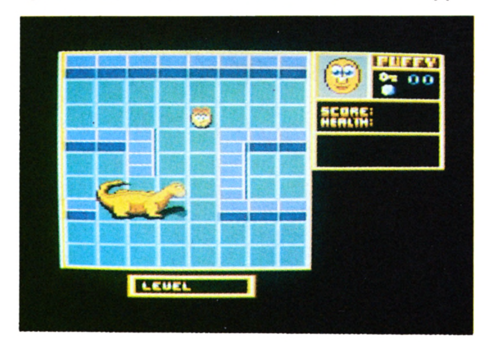
Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Ebqué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

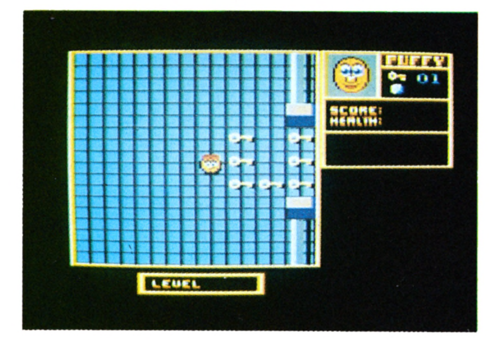
James Bond (Timothy Dalton) and Pam Bouvier (Carey Lowell) in a scene from LICENCE TO KILL

UBI SOFT : PUFFY'S SAGA

Pour ne pas perdre les bonnes habitudes, voici une petite nouveauté de chez Ubi Soft, qui devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes mais que nous avons reçue trop tard pour en faire un test.
Le principe de Puffy's, n'a rien de révolutionnaire, puisqu'il est identique à celui de Pacman. Dans ce type

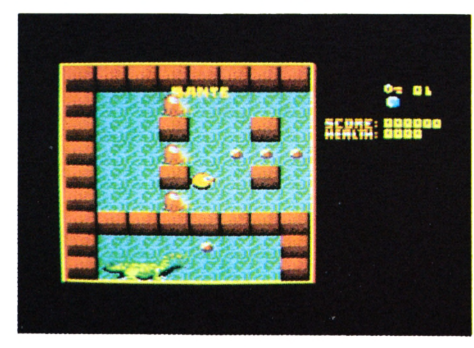


de jeu qui a été repris de nombreuses fois, toute la différence entre un bon et un mauvais soft se fait sur la réalisation technique, la facilité de jouer, et les petites inventions amusantes que les auteurs y apportent. Dans Puffy's, toutes ces qualités semblent être réunies. Les graphismes sont très mignons, les déplacements des personnages agréables, fluides et réalistes, et le scrolling est impeccable. L'univers du jeu est fort sympathique : dragons, fantômes, plus tous les objets traditionnels de la famille Pacman (points, clés, nourriture, etc.). Une très bonne jouabilité, les déplacements d'une simplicité enfantine.



La touche d'originalité de Puffy's par rapport aux autres "fils" de Pacman tient dans le fait que vous pouvez choisir votre personnage. Soit vous jouez avec Puffy de sexe masculin, soit avec Puffyn, une charmante Paclady. Ce choix est important, car les deux personnages ne réagissent pas de la même manière et ont des caractéristiques qui leur sont propres. Puffy est rapide, mais il n'est pas très rusé, ce qui se traduit par des déplacements moins précis. Puffyn est moins rapide mais plus précise. Ce sera à vous de choisir quel personnage convient le mieux à votre façon de jouer.

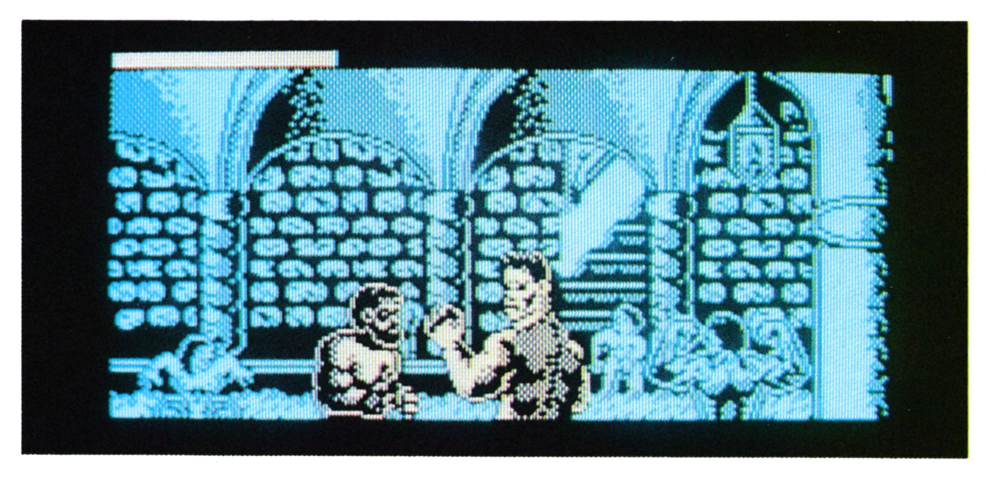
Comme dans beaucoup de jeux Pacman, le temps est une donnée essentielle. Dans Puffy's, vous devrez faire attention à votre niveau de santé qui diminue au fur à mesure que le temps passe. Si le niveau atteint zéro, c'est la mort. Logique, non ? Evidemment, les tableaux sont de plus en plus difficiles. Au fil de votre progression vous



rencontrerez des clefs vous servant à ouvrir des portes, des générateurs de fantômes que vous devrez détruire, ce qui n'est pas sans rappeler Gauntlet. Puffy's sera-t-il du niveau de ses deux prestigieux aînés, Pacman et Gauntlet ? Vous le saurez en lisant *Cent Pour cent* du mois de septembre, ou en achetant Puffy's dès maintenant.

DOUBLE DETENTE

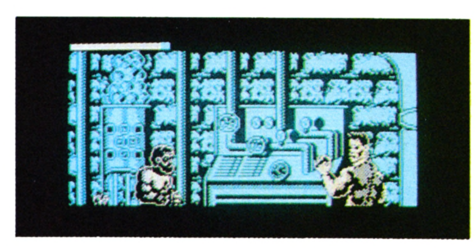
Attention, le grand Arnie Schwarzeneuneu a encore frappé sur nos CPC. Voici l'adaptation micro de *Double Détente* (*Red Heat* in english). La version comprend en tout cas pour deux détentes un seul demi-écran de couleur rose et bleu pâle, à mourir. Mais mon propos n'est pas aujourd'hui de vous dégoûter de ce soft, les tests sont là pour ça. Vous incarnez donc le rôle d'Arnie aux prises avec des



adversaires coriaces. Pour vous défendre vous n'avez que vos poings, votre tête (non, pas pour vous en servir, mais pour donner des coups de boule). Tout ça est un peu répétitif. Heureusement, il y a de petits intermèdes sous forme de bonus à ramasser. Certains vous redonnent de l'énergie, d'autres déclenchent des petits jeux qui peuvent vous faire gagner des points. Malheureusement, le seul que nous avons pu voir n'était







geant à fond le joystick, serrer la main d'Arnie pour faire exploser une balle. Mais j'ai ouï dire qu'il y aurait aussi une sorte de Prohibition et un puzzle avec un billet d'un dollar. Alors attendons patiemment la suite. Qui vivra verra !



LE TIREUR LE PLUS RAPIDE DE L'OUEST

Attention, du changement chez Loriciel, un nouveau logo, un chat plus



félin et plus agressif, et suppression du "s" final. Le hard était représenté par le West Phaser, un phaser en forme de six coups qui permet de tirer sur son écran. Aux dires de l'éditeur, il est précis au pixel près. Il est fourni avec un jeu de tir, évidemment, qui vous fera parcourir le Wild West à la recherche de bandits dans différents endroits comme des saloons, des mines abandonnées, etc., et aussi avec un programme assez important permettant de réaliser soi-même des programmes compatibles avec ce phaser. Loriciel sortira aussi une saga en 3D faces cachées et ressortira une version spéciale de Space Racer pour le West Phaser. D'autres sociétés suivront ce phénomène et feront des jeux compatibles. C'est le cas d'Actionware, de Cobra Soft et d'Infogrames.



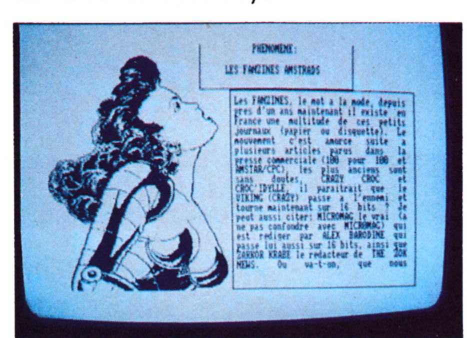
West Phaser sera disponible courant septembre, puis viendront d'autres jeux : Kick Boxing, une simulation réalisée avec André Panza, champion du monde de ce sport, et Pinball Magic, un flipper comprenant douze tableaux.

PAN SUR LE BEC

Dans le numéro 15 de *Cent Pour cent* (mai 1989), nous vous avions parlé de certains fanzines en vous demandant de nous écrire pour nous réclamer les adresses si cela vous intéressait. Face au nombre très important de demandes, plutôt que de vous répondre un par un, nous préférons publier les adresses desdits fanzines :
Start CPC : Laurent Schneller, La Retaudière, 37130 Langeais.
Blood M&ag : 168, rue Raymond-Derain, 59700 Marcq-en-Baroeul.
Crazy Croc : tél. 85 51 13 88 (16 pour les Parisiens).
Croc'Idylle : tél. 33 05 34 76 (16 pour les Parisiens).
Métro Boulot Micro : 10, rue de Kirovakan, 92220 Bagneux.
Syntax Error : 15, rue Collange, 92300 Levallois-Perret.

FANZINES MAGNETIQUES

Microboy est un fanzine sur disc. Outre de nombreux concours de graphismes, de musique et d'animation, *Microboy* propose des news, des hit-parades, un dossier, et surtout une rubrique tests de jeux bien réalisée par digit de *Métro Boulot Micro.* La particularité de ces tests, c'est qu'ils vous proposent une ou deux images écrans du jeu critiqué, et c'est une très bonne idée. Bravo. Les petits défauts de *Microboy* sont un manque d'ergonomie (il est ennuyeux de devoir relancer le programme après avoir écouté une musique, par exemple) et une lisibilité parfois difficile du fait des choix d'encre. Mais dans l'ensemble, c'est assez bien écrit et bien documenté. Pour pouvoir lire *Microboy* sur votre CPC, il vous en coûtera 10 F + 1 disc vierge + 3,70 F, ou bien 30 F + 3,70 F en timbres. Envoyez le tout à Fabrice Hallais, 4, allée Berny-d'Houville, 93190 Livry-Gargan. Ah, j'allais oublier, jetez un coup d'œil sur la neuvième rubrique de la face 2... De quoi ne pas vous sentir seul devant l'écran de votre micro... boys !



Métro Boulot Micro est également un zine sur disc. Moins complet que *Microboy*, il est par contre beaucoup mieux présenté et plus ergonomique. Outre les tests de jeux avec images écrans, *MBM* disc propose de très très beaux graphismes animés, des



articles intéressants (la revue de presse m'a beaucoup fait rire) et de petits dossiers brefs et concis. *MBM* coûte 3,70 F, plus une disquette vierge. Essayez-le, vous ne serez pas déçu.

ET UNE ADAPTATION SEGA DE PLUS

Les adaptations de coin-up ne sont pas l'apanage d'Ocean ou d'Activision, pour ne citer qu'eux. Firebird, qui ne voulait pas être en reste et dont on se rappelle le fabuleux Flying Shark, a donc décidé de se lancer dans l'adaptation d'Action Fighter, un jeu d'arcade à scrolling vertical. Ce soft vous place en plein milieu d'un conflit, avec pour tout véhicule, au départ, une moto. Le premier niveau vous obligera à éviter les véhicules et les hélicoptères ennemis qui surgissent de toutes parts. Il faut donc les descendre avant qu'ils ne le fassent. Au cours des autres niveaux, vous récupérerez des armes supplémentaires, mais ne perdez pas votre temps à sauter de joie à chaque bonus, vous risquez de laisser passer les lettres qui flottent sur le tableau et qui vous permettent de changer de véhicule. Vous obtiendrez alors, successivement, une voiture très puissante et, raffinement ultime, un avion ultra-perfectionné.
A la fin du premier niveau, on vous demande d'immobiliser un sous-marin et ce n'est que le niveau le plus facile, alors courage !

FLIPPO COMPLETEMENT FLIPPE

Flippo est le nom du dernier héros des productions Hewson. Perdu dans le labyrinthe des Carillons, il aimerait bien rentrer chez lui. Mais pour cela il devra passer les différentes étapes de son périple. Le chemin est semé d'embûches, d'aliens et de trous noirs. De plus, il devra retourner les carreaux qui jonchent le sol et derrière lesquels il trouvera des bonus cachés. Mais quinze niveaux l'attendent tous plus dangereux les uns que les autres. De quoi en faire flipper plus d'un.

DU 6 AU 10
OCTOBRE 1989
PARIS
PORTE DE
VERSAILLES

AMSTRAD EXPO 89


FORGOTTEN WORLDS
TM
DEUX GOMMEUX COOL-UNE SITUATION
EXPLOSIVE-HUIT ADVERSAIRES
MEGALITHIQUES
HITS
CEN D'OR
U.S. GOLD
CBM 64/128 – C, D • SPECTRUM 48/128K – C, D
AMSTRAD – C, D
ATARI ST – D • AMIGA – D
U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TOUR C.I.T.
BP 64, 3 RUE DE ARRIVEE, 75015 PARIS.
TEL: 010 331 433 50675. FAX 010 331 40470852
CAPCOM
TM

TOTAL ECLIPSE II : ET NOUS ALORS ?

Quelle n'a pas été notre surprise quand nous nous sommes rendu compte qu'il existait un deuxième Total Eclipse qui répondait au doux nom de Sphinx Jinx ! Bien sûr, ces perfides Anglais nous l'avaient caché. Il faut dire qu'il l'était aussi pour la majorité de ces derniers. Sphinx Jinx n'est en effet disponible que pour les membres du HCC (le Home Computer Club). Voilà un vrai scandale qui éclabousse l'Europe de la micro ! "Pourquoi eux et pas nous ?", s'insurgent les consommateurs cépécistes avertis. Nous espérons bien que les éditeurs, Incentive, rétabliront rapidement ce déséquilibre. Surtout que, si le jeu ressemble trait pour trait au premier dans les décors, le but, lui, est assez différent. Il ne s'agit pas, cette fois-ci, de se débrouiller à travers un dédale de salles dans une pyramide en récoltant trésors et autres objets, mais d'une promenade au cours de laquelle on devra retrouver les fragments d'une statue égyptienne, et il y en a quatorze, plus que de pays européens.

QUAND FIREBIRD SE PREND POUR BRUCE LEE

Comme vous le savez, c'est désormais Microprose qui distribue Telecomsoft. Pour fêter cet événement, nous avons testé dans notre journal le premier de ses softs, Rick Dangerous, mais d'autres vont suivre. C'est le cas notamment d'Oriental Games, qui va certainement plaire aux teignes que nous sommes tous. Il réunit quatre types d'arts martiaux, vous savez, kung-fu et autres kendo en passant même par le sumo. Pour réussir à devenir le Grand Maître, vous devez tout d'abord participer à un mini tournoi en six manches, ou bien vous entraîner contre l'ordinateur ou un autre joueur, et après seulement, vous accéderez au grand tournoi. Vous y serez opposé à vingt-quatre concurrents, autant dire que vous n'êtes pas près d'en voir la fin.

LES MAITRES DU FOOTBALL

Codemasters vient de sortir une compilation qui passionnera certainement les fans de football, 4 Soccer Simulators. Il s'agit de 11-a-side Soccer, Indoor Soccer, Soccer Skills et Street Soccer. Ces quatre jeux sont complémentaires puisqu'ils reprennent chacun un côté différent de ce sport. Le premier est, comme vous avez pu le comprendre, une partie normale de football, avec onze joueurs dans chaque camp et reprenant toutes les règles classiques.
Dans le deuxième soft, il s'agit de football en salle. Il se pratique à cinq joueurs par équipe et est très rapide parce qu'il n'est pas ralenti par les différents arrêts de jeu que l'on trouve dans un match de football habituel, touches, corners et dégagements aux six mètres. La balle ne sort pas du terrain mais rebondit sur les murs qui l'entourent.
Le troisième jeu reprend l'entraînement que doit subir un joueur pour améliorer sa technique : cela va du cent mètres au pénalty et au dribble autour de cônes. Le quatrième et dernier, lui, vous permet de vous faire un foot dans la rue avec tous les inconvénients que cela comporte : les flaques d'eau, les trottoirs, etc. Nul doute qu'une fois que vous aurez pratiqué toutes ces formes du football, vous deviendrez un véritable as du ballon rond.



LA FRANCE A L'HONNEUR

Deux sociétés françaises, Microïds et Titus, se sont vu remettre un oscar de l'innovation 89 lors du dernier Consumer Electronics Show de Chicago, qui se tenait début juin. Super Ski, alias Downhill Challenge aux Etats-Unis pour Microïds, et Titan pour Titus ont donc remporté ces récompenses. On peut quand même remarquer que ces deux logiciels avaient obtenu des A 100 % que, vous lecteurs, leur aviez décernés. Comme quoi, malgré ce que peuvent dire certains, l'avis des professionnels et celui des amateurs se rejoignent souvent...



INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE



Avant de découvrir le jeu, voici, en avant-première, l'histoire du film vu à New York. Sortie française prévue pour la mi-octobre.

"Je ne sais pas ce que l'on va faire, mais je vais trouver quelque chose." La phrase fétiche d'Indiana Jones lorsqu'il est en mauvaise posture pourrait s'appliquer à son créateur, Steven Spielberg. Que pouvait-il inventer pour cette troisième aventure qui renouvelle un cocktail déjà presque parfait ? Ce quelque chose, il l'a trouvé en la personne de Sean Connery qui interprète le père farfelu d'Indiana Jones. Plus porté sur la poussière des bibliothèques qu'attiré par le grand vent de l'aventure, Docteur Jones père est aussi pantouflard que son fils est téméraire.
A eux deux, ils forment un couple insolite lancé à l'assaut d'une des plus grandes légendes de l'Occident : le Saint-Graal. Spielberg ne mégote pas avec les mythes.

EN AVANT POUR L'AVENTURE

La Dernière Croisade est un superbe film d'aventure, fidèle à la recette "Indiana Jones" : un super héros - beau, fort, intelligent... -, une aventure échevelée et irréaliste, le tout rehaussé d'une pointe d'humour et de fantastique. Le Saint-Graal est la coupe dont le Christ s'est servi pour son dernier repas (la cène), et qui aurait également recueilli son sang lors de la crucifixion. C'est surtout l'obsession du père d'Indiana, qui a passé sa vie à poursuivre cet objet mythique sur les traces des chevaliers de la Table ronde.

Indiana Jones est lancé malgré lui dans la course, aux côtés des nazis. Pourquoi encore les nazis ? Parce que, comme le disait Harrisson Ford à MTV, la chaîne musicale américaine, ils restent les meilleurs méchants que l'on puisse trouver. Pour eux, le Saint-Graal est avant tout l'arme absolue car, selon la légende revue par Spielberg, la coupe donnerait l'immortalité à quiconque s'y abreuverait.



FLASH BACK

Spielberg a choisi dans *la Dernière Croisade* de retracer la jeunesse de son héros, d'expliquer comment il est devenu cet étonnant mélange d'aventurier et d'universitaire. De son père, il a gardé la passion de l'archéologie et les costumes en tweed, lorqu'il redevient professeur. Mais son goût du danger, de qui le tient-il ? La clef est donnée dans la première scène du film : un gamin s'échappe d'une équipée de scouts tranquilles et découvre une bande d'explorateurs déterrant un trésor. Parmi eux se détache la silhouette familière : chapeau, blouson et fouet. L'homme se retourne, ce n'est pas Indiana. Premier clin d'œil du réalisateur, Indiana est l'adolescent qui, scout déja, s'en prend aux pilleurs d'œuvres d'art. De l'aventurier, il n'emprunte que l'attirail, déja persuadé que les œuvres d'art ont leur place dans les musées et non aux mains de riches collectionneurs.
Indiana vole le butin des explorateurs et entame une course haletante qui donne le ton au film.
En quelques minutes, Indy caracole sur le toit d'un train en marche, tombe dans un nid grouillant de serpents et se retrouve face à face avec un lion.

INDY FAIT DES SIENNES

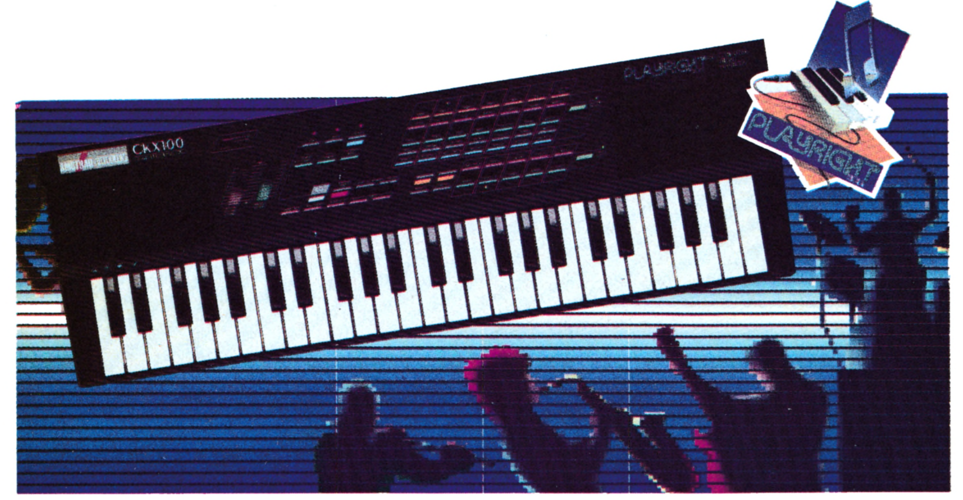
Ce n'est que l'apéritif. Après un détour par les pelouses léchées de l'université, le plat de résistance emménera le spectateur des canaux vénitiens aux geôles nazies, pour finir en Terre sainte.
Les Jones se complètent à merveille. Indiana joue la force et les coups spectaculaires, son père, lui, s'en tire par des pirouettes ingénieuses, comme lorsqu'il parvient à descendre un avion avec un parapluie. Complémentaires mais opposés, ils se chamaillent à tout moment, ce qui donne lieu à des scènes croustillantes de vieux couple. Le fait qu'ils aient partagé les faveurs de la même espionne allemande ne fera rien pour les rapprocher. Ils se réconcilieront à la fin en se sauvant mutuellement la vie, happy ending oblige. Harrison Ford est toujours fabuleux, il est Indiana Jones, Sean Connery est, lui, exceptionnel, comme d'habitude.

INDY, C'EST FINI

La Dernière Croisade, son nom l'indique malheureusement, clôt la saga d'Indiana Jones. Spielberg s'était bien défendu de sombrer dans la série à but commercial, les héros qui s'essoufflent. S'il a mis en scène Indiana Jones dans une troisième aventure c'est , dit-il, pour le plaisir de réunir l'équipe une dernière fois. Il s'est juré d'en rester là. Dommage. On échangerait bien deux Rambo contre un quatrième Indiana Jones. Après *la Dernière Croisade,* les mordus pourront se consoler sur CPC avec le jeu signé Lucas Games qui devrait sortir en même temps que le film, mi-octobre.



LE CLAVIER MUSICAL CKX100 AMSTRAD FIDELITY



C'est un fait. Indéniable. En une dizaine d'années, la technologie et l'ordinateur ont totalement révolutionné la musique, le son, ainsi que l'approche de l'instrument et son apprentissage. Aujourd'hui, nul besoin de répéter des gammes durant de longues et fastidieuses années avant de pouvoir reproduire son morceau préféré. Ainsi, avec le tout nouveau clavier musical CKX100, Amstrad entre de plain-pied dans les années 90. Voilà un instrument facile d'accès et riche en possibilités. Une merveille qui donne le plus beau cadeau qu'attendait votre imagination : la liberté.

Le clavier CKX100 Amstrad Fidelity présente en effet un certain nombre d'atouts indéniables. Même en ne possédant aucune connaissance musicale (pratique ou solfège), vous pourrez de prime abord, et immédiatement après branchement du clavier, vous éclater sur une chanson rock, vous prendre pour un rapper du Bronx sur une rythmique hip-hop, ou frimer devant vos amis grâce aux sons et rythmes heavy-métal que propose le CX100. Vingt-huit rythmes sont ainsi disponibles, avec la possibilité de varier leur vitesse, et de jouer dessus. Ou comment devenir un véritable professionnel par un miracle amstradien. Mieux, un mode "Playright" corrige les erreurs, et replace les fausses notes dans la bonne tonalité. Plus jamais de couacs ni de cheveux arrachés, et une bonne manière de se familiariser avec les bases de l'harmonie.
Il faut dire qu'à l'heure actuelle, la grande majorité de la musique que nous écoutons tous, utilise des machines pour aider l'Homme dans son travail artistique. L'explosion des nouveaux courants Techno, House, Acid, ou New Beat, est symptomatique de cette avalanche de nouvelles technologies, repoussant sans cesse les limites de la création musicale. Un homme seul peut ainsi composer et jouer de véritables symphonies. Le clavier musical d'Amstrad vous permettra de jouer sur vingt-huit accompagnements différents, allant du funk le plus racé au rock le plus destroy.

Une palette de dix sons est aussi à votre disposition pour jouer seul, ou accompagné (rythme et orchestre), et vous prendre, par exemple, pour Jean-Sébastien Bach (son "clavecin"), ou Jean-Jacques Goldman (son "piano électrique"). Tous ces sons sont d'ailleurs travaillables, grâce aux boutons "vibrato" et "sustain", ou jouables en accord directement. On a ainsi les notes basses du clavier jouant en accord, et la partie haute jouant en mode normal. Pas mal, non ? Encore plus fort, le CKX100 donne aussi la possibilité de jouer sur le clavier plusieurs percussions imitant des sons réels, notamment un excellent aboiement de chien. A mourir de rire.
Vous l'aurez compris, le clavier musical Amstrad est l'instrument indispensable pour devenir un véritable musicien. Ajoutez à cela qu'il possède une mémoire digitale enregistrant vos propres créations, et qu'une sortie DATA permet de sauvegarder votre musique sur K7 en branchant le CKX100 sur un système audio compatible (le studio 100 Amstrad, par exemple). Et vous comprendrez pourquoi le clavier musical vous est, d'ores et déjà, indispensable.

Le clavier musical CKX100 Amstrad

Vendu avec notice et cassette de démonstration. Il possède deux haut-parleurs incorporés, et fonctionne sur pile ou secteur. Il est aussi possible d'acheter des programmes Data contenant des titres d'artistes variés, comme Michael Jackson ou les Beatles, fonctionnant sur le CKX100. Il sera en vente début septembre, au prix de 1 390 F TTC, chez GENERAL VIDEO, 10, boulevard de Strasbourg (tél. (1) 42 06 50 50), sur place ou par correspondance.

M.C.P.





LA QUALITE, LE PLAISIR EN PLUS


SPHAIRA
Saurez-vous pénétrer dans le monde de Sphaira, refuge de l'Atlantide, pour y accomplir votre mission ? La survie du plus prestigieux peuple humain repose désormais sur vous seul...
Disponible sur Amstrad Disquette
SPHAIRA
INCANTATION:
PARLER:
DIRECTIONS:
Au Sommet du Mont Socrate
SPHAIRA
INCANTATION:
PARLER:
DIRECTIONS:
Le plateau de Thèbes
redevient normal. Vous découvrez un autre monde mais vous êtes encore loin de Sphaira !
SPHAIRA
INCANTATION:
PARLER:
DIRECTIONS:
Le grand chêne
Vous n'êtes pas assez concentré
UBI Soft
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél : 16-(1) 48 98 99 00
Disponible dans les meilleurs points de vente

CONCOURS ELECTRONIC ARTS-AMSTRAD CENT POUR CENT



GAGNEZ UN SKATE-BOARD ET L'EQUIPEMENT COMPLET DU VRAI "SKATER".

QUESTIONS :

1) Quel est le nom de la série "Créativités" d'Electronic Arts ?

2) Quel est le nom du fameux pilote d'essai américain qui a récemment donné son nom à une simulation de vol sur CPC produite par Electronic Arts ?

3) Interplay et Electronic Arts ont été primés pour un jeu d'aventures qui est aussi disponible sur CPC. Quel est ce jeu d'aventures ?

4) Combien de jeux contient la collection "Archon" d'Electronic Arts ?



Répondez aux quatre questions et envoyez vos réponses sur carte postale uniquement à : **M.S.E., Concours ELECTRONIC ARTS, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly.** N'oubliez pas de préciser vos nom et adresse sur vos réponses.

**Le vainqueur sera tiré au sort parmi les bonnes réponses.
Date limite du concours : le 30 septembre 1989.**

BONNE CHANCE !



SKATE OR DIE





Personnellement, je ne suis pas vraiment un fan de skate-board. Dévaler les pentes du Trocadéro à fond de train les gamelles, ça ne me ressemble pas trop, en tout cas, pas sur une planche à roulette. Pourtant je dois dire que j'ai pris pas mal de plaisir et quelques bosses à me lancer sur les pistes merveilleuses de ce super simulateur de skate-board.

Comme toutes les simulations sportives comprenant différentes épreuves, Skate or Die ne m'a pas enthousiasmé à tous les niveaux, mais l'ensemble, bien que disparate, en fait un excellent soft, parfait support pour le concours que nous organisons ce mois-ci avec Electronic Arts.

LA VILLE DU SKATE

Avant de me lancer sur les pistes semées d'embûches, je me dois de faire un petit tour dans le magasin du skate. Ne craignez rien, ici rien à acheter, c'est tout simplement le tableau de menu. Il me donne le choix entre le mode compétition ou le mode entraînement. Dans le premier cas, je dois rentrer mon nom et celui de mes camarades qui vont participer à la compétition (huit participants au maximum). Je peux, aussi, regarder l'ensemble des records déjà existants. Ils ne perdent rien pour attendre, ceux-là, je m'en vais te les déloger du tableau, ça ne va pas traîner.

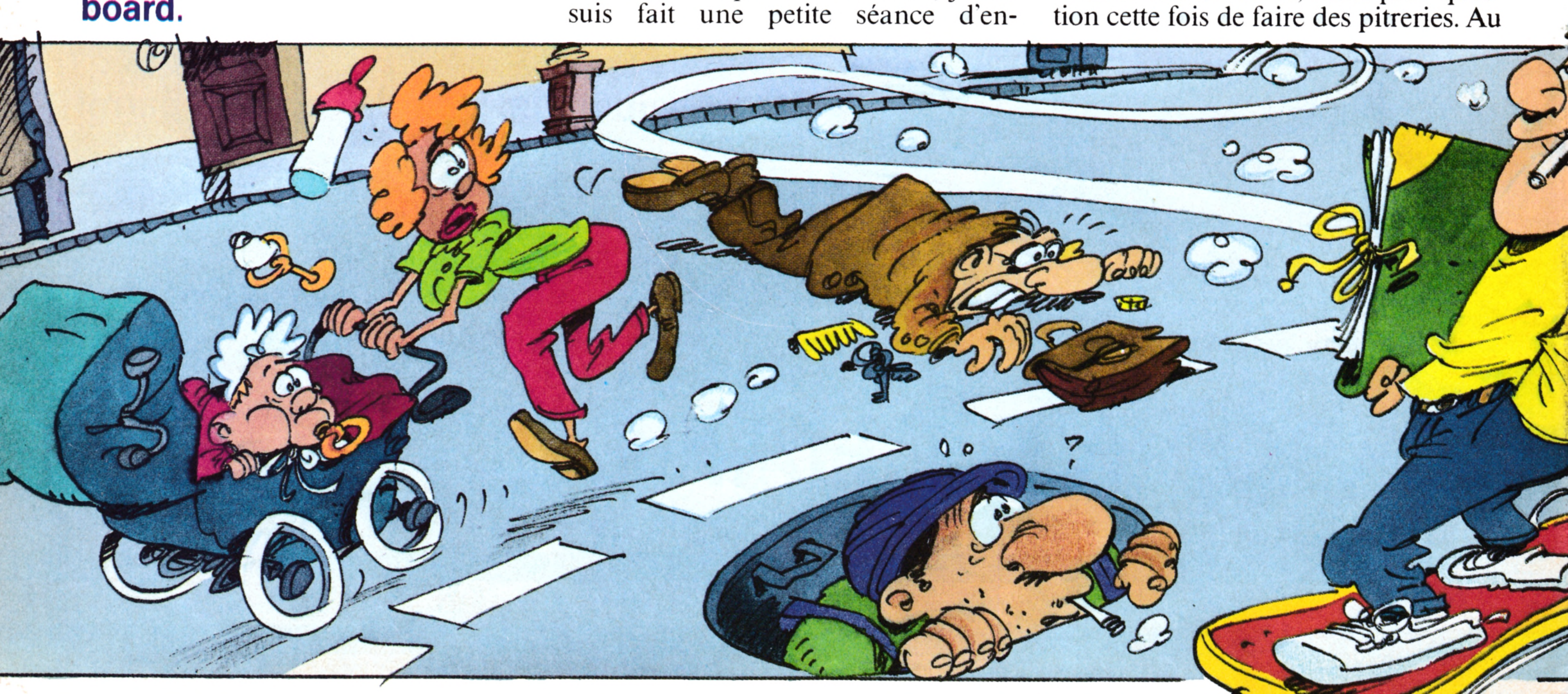
A propos de traîne, il y a trop longtemps que mes guêtres le font dans ce nid à rats, c'est d'ailleurs l'animal auquel me fait penser le soi-disant vendeur. A la sortie du magasin, je me retrouve avec un tas de possibilités. Chacune est représentée par une rue. Je peux soit concourir dans une des disciplines, soit carrément me faire la totale, c'est-à-dire l'ensemble des épreuves. Puisque, de toute façon, il faudra que je les fasse toutes et que, en douce avant que vous arriviez, je me suis fait une petite séance d'entraînement... En avant, et que ça saute !

DES FIGURES TRES TRES LIBRES

Nous allons faire connaissance avec un des éléments les plus importants du skate-board, la piste en "U". Je ne vous ferai pas l'affront de vous traduire tous les termes techniques de ce sport, mais sachez que si certains mots vous paraissent bizarres, c'est que ce sont plus ou moins des appellations de figures skate-boardistiques. Je m'élance donc dans le "U", pour le meilleur ou plutôt pour le pire, puisqu'au premier passage, je perds ma planche qui redescend tranquillement dans l'arène où je l'y rejoins un peu moins tranquillement (heureusement, j'avais mes protections). Du courage pas question de laisser tomber. Vous allez voir un peu comment je m'en sors. En déplaçant judicieusement et en appuyant sur le bouton de feu au moment où je passe sur les zones grises, je définis la figure que je vais effectuer en haut de la rampe. Du Rock'n Roll à l'Aérial, figure qui consiste à faire décoller les quatre roues de mon engin, tout mon répertoire y passe. Assez satisfait de mon résultat, je sors au dixième passage en empochant les points que m'ont donné mes différentes figures.

UNE VRAIE PUCE

La deuxième épreuve se situe toujours dans le même décor, mais plus question cette fois de faire des pitreries. Au





contraire, après s'être lancé dans la fosse (aux lions ou septique), il faut prendre le maximum de vitesse. A chaque bord du "U", votre planche s'envole, si possible vous aussi, et en bas de l'écran s'inscrit la hauteur que vous atteignez. Vous avez cinq passages possibles pour prendre le maximum de hauteur. Quand vous sentez que le moment est approprié, cliquez sur le bouton, ce qui vous fera sauter et gagner quelques pouces.

LA DESCENTE AUX ENFERS

Que je sois damné si je ne réussis pas celle-ci du premier coup. Ce n'est pas un petit slalom entre des piquets qui va me faire peur. Bien sûr, ce genre d'endroit n'étant pas spécialement fait pour le skate, la piste n'est pas aussi praticable qu'elle aurait dû l'être, mais en maîtrisant bien son art, on obtient des résultats surprenants.

Le but de cette épreuve est d'effectuer la descente le plus rapidement possible et avec le meilleur style. Le style dépend des figures effectuées. Ce ne sont pas les mêmes figures que celles évoquées précédemment ; moins acrobatiques, mais elles rapportent un maximum de points sous forme de bonus. Je ne vous ai peut-être pas dit que, si le départ et l'arrivée sont fixés, le chemin entre les deux est laissé à votre choix. Les piquets ne sont là que pour délimiter les différents parcours. Au début, il est évidemment plus sage de prendre le parcours comprenant le moins d'obstacles. Mais ce sport n'est pas fait pour les peureux et, rapidement, seul le chrono compte. Alors plus question de sagesse, c'est tout schuss que je descends la pente. Je passe sur une plae-forme et m'envole tel un oiseau de mauvais augure. J'évite de justesse la bordure de la piste et en poussant le joystick, je prends encore plus de vitesse. Trop peut-être puisque je finis ma course dans un tas de sable. Enfin, plus de peur que de mal. Je termine mon parcours un peu plus lentement.

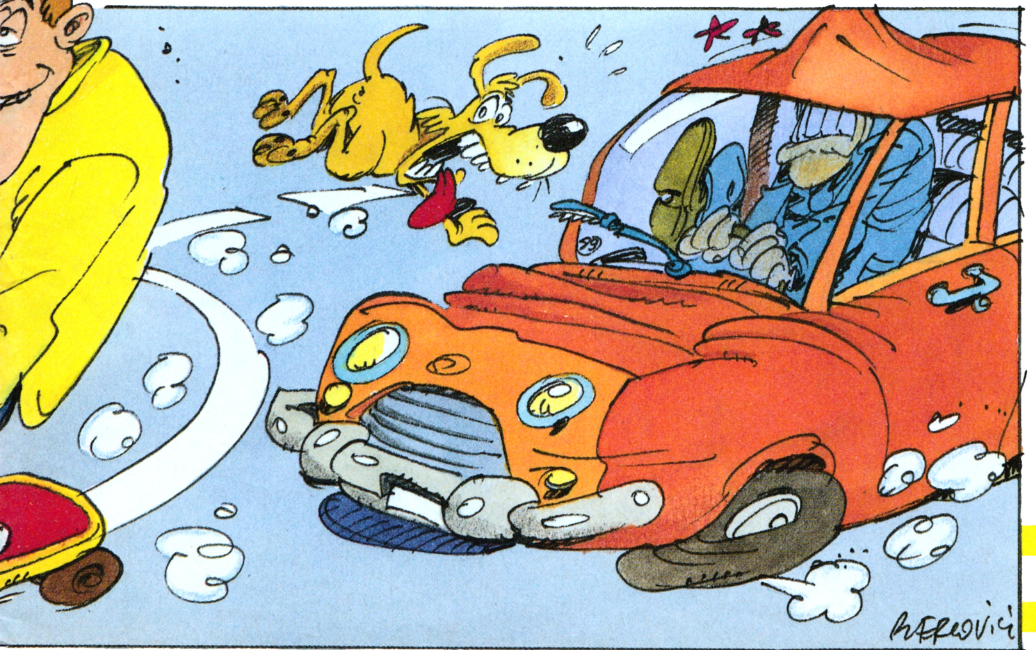
BASTONS EN TOUT GENRE

Les deux dernières épreuves sont plus guerrières. Dans la première, Downhill Jam, vous effectuez une course en plein centre ville contre un adversaire joueur ou ordinateur. Tout est bon pour gagner, aussi ne ménagez pas vos coups de pieds et coups de poings, il faut arriver premier. La seconde est encore plus "destroy". Le cadre est une piscine vide où, à l'aide d'une perche qui ressemble comme deux gouttes d'eau à une pagaie, il faut faire tomber trois fois son adversaire avec deux victoires d'avance. Tous les cinq passages, l'arme du crime change de mains. Un petit goût de tie-break à la Roland-Garros, en plus casse-gueule.
Trois épreuves sont en mode 0, les deux autres en mode 1, quatre couleurs, et pourtant c'est certainement ces deux dernières qui m'ont le plus éclaté, comme quoi les goûts et les couleurs...
Lipfyboarder

SKATE OR DIE
de ELECTRONIC ARTS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 95 F
Disc : 145 F

Graphisme :	75 %
Son :	-
Animation :	80 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	89 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	90 %
Longévité :	78 %
Rhaa/Lovely :	85 %







FORGOTTE

Ah, voilà enfin un scénario galactique bourré de petites trouvailles et moult originalités. OK, l'histoire contée sur la notice est assez succincte, mais elle a le mérite de se détourner des clichés propres aux combats intersidéraux. L'originalité, donc ? Les ordures qu'utilisent, tels des éboueurs démoniaques, les horribles sbires de l'empereur Bios, votre ennemi suprême. Un dieu de l'espace, qui passe ses moments perdus à détruire des civilisations. On peut trouver mieux comme amusement céleste...

Vous l'aurez compris, Forgotten Worlds est un soft qui permet de casser du tyran de l'espace. L'idéal est d'y jouer à deux, la tâche n'en étant que plus facile. On ne peut d'ailleurs que regretter l'absence d'un menu comportant la possibilité de brancher deux joysticks, ou de changer les commandes du clavier. Tant pis, on ne peut pas toujours tout avoir, et si vous êtes un as du manche à balai, il faudra vous débrouiller et trouver un pote



bien balèze au clavier. Fermons la parenthèse et passons au soft lui-même. Certains d'entre vous connaissent d'ailleurs déjà les Mondes oubliés, puisqu'on a affaire à une nouvelle adaptation coin'up. Très réussie d'ailleurs.

DES HEROS DU BIEN NES DE LA HAINE !

Les Mondes oubliés sont, en fait, les villes et planètes dévastées par le cruel Bios. Les rescapés de ces holocaustes en série ont tant de colère, que leur haine a donné naissance aux deux combattants héros de ces combats CPCiens. Des êtres créés par un tel déploiement d'énergie positive ne peuvent donc être chétifs et malingres. Aucune inquiétude à avoir, ils disposent d'une force particulièrement dévastatrice. Au début du premier niveau, attention quand même, votre puissance de feu est encore imcomplète. Il faut donc abattre le maximum d'ennemis, afin de les transformer en boules d'énergie, qui, une fois emmagasinées, serviront de monnaie d'échange dans les "magasins d'armes" rencontrés en route. Bon, là, vous vous dites, en jetant un rapide coup d'œil aux photos illustrant cet article : "Bô, rien de plus facile, mon gars, pour un spécialiste du shoot-'em-up comme moi." Attention, attention, ce n'est pas si évident que ça, et croyez-moi, vous allez en baver. Alors rendez-vous pour les explications plus détaillées au paragraphe suivant...

LAISSEZ-MOI SOUFFLER UN INSTANT...

Eh bien oui, imaginez-vous que, chaque fois que j'écris une dizaine de lignes de cet article, je me tape une petite partie de Forgotten Worlds. Pour rester dans l'ambiance, quoi. Et croyez-moi, des pruneaux-lasers, j'en suis criblé. Il faut dire que le mode de déplacement ne se maîtrise pas facilement. En effet, pour se retourner, ou pointer son canon vers le haut ou le bas, il faut presser le bouton feu. Dans ces conditions, on s'emmèle rapidement les pédales entre les tirs et les mouvements, ce qui, au début, rend particulièrement fou. Un bon conseil, allez-y cool, évitez particulièrement les tirs meurtriers de vos adversaires, et maintenez votre joueur dans une position de tir sans en changer toutes les dix secondes. Bref, restez vivant, tout en ramassant tout de même suffisamment d'énergie pour obtenir un arsenal digne de ce nom.

TIRE DANS LA BOUCHE DU MONSTRE, GUERRIER !

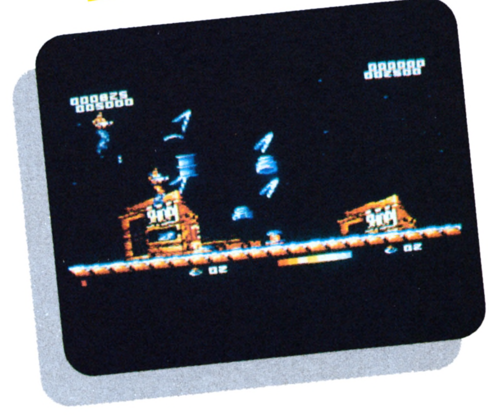
Nous voilà donc dans le premier niveau, au cœur d'un déluge de fer et de feu. Au bout d'un certain temps, apparaissent d'étranges formes ferreuses, sortes de poubelles radioactives se



N WORLDS







baladant dans les airs. Le (ou les, pour deux joueurs) guerrier, en s'y glissant, fait apparaître un menu donnant un certain choix d'armes et de défenses : tir multidirectionnel, missiles, booster pour augmenter la puissance, entre autres. De quoi voir l'avenir avec optimisme. Apparaît également un message concernant le point faible de l'horrible monstre gardant la fin de chaque niveau. Car Bios, pour être cruel et méchant, n'en est pas moins malin, et a laissé sur votre route trois demi-dieux n'ayant qu'un seul but : votre mort. Il faut donc bien profiter des messages transmis, comme "tirer dans la bouche" pour le Dragon d'or du premier niveau, ou "viser le cœur" pour le Paramecium du deuxième.

PLUS C'EST LONG, PLUS C'EST DUR

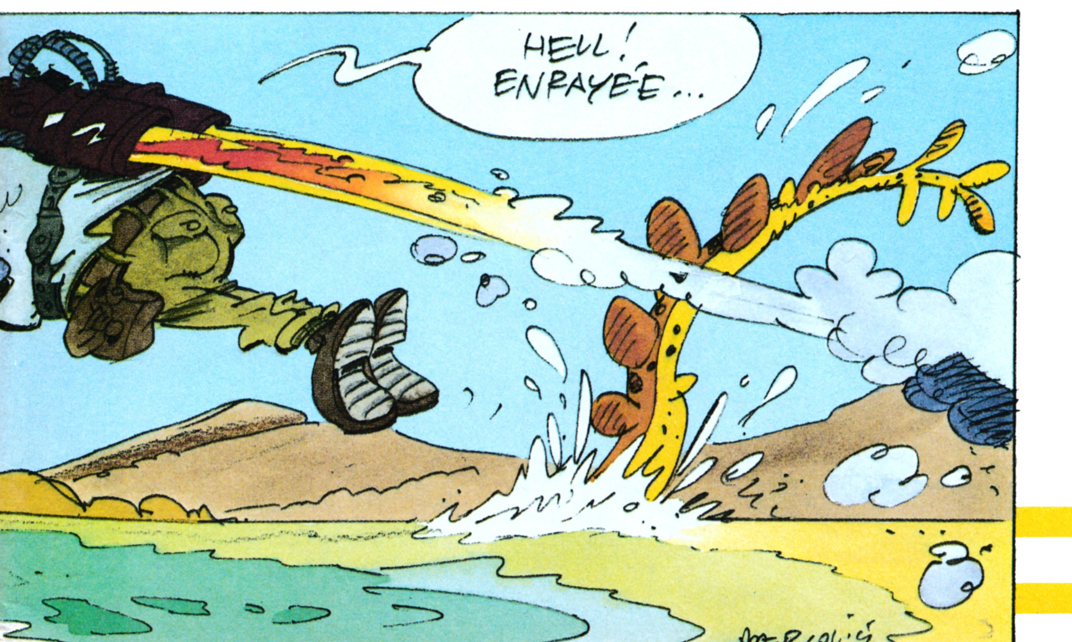
Hormis l'excellence du scrolling, de l'animation et des graphismes, Forgotten Worlds vaut surtout pour son dosage quasi constant de difficultés. On l'a vu plus haut, quand le jeu commence, les armes sont réduites, ce qui n'est pas facile. Mais une fois muni de l'arsenal parfait du petit tueur de dieu de l'espace, l'écran devient noir d'ennemis essayant de réduire votre vie par tous les moyens : les hommes-araignées du départ lâchent leurs missiles, des machines de guerre tirent dans tous les sens dans un labyrinthe de ferraille radioactive, et les copains des demi-dieux (serpents qui happent au deuxième niveau et lézards au troisième) se mettent aussi de la partie. Un véritable parcours du combattant façon Robby, ou comment éviter un maximum de balles en un minimum de temps. Et c'est encore moins évident qu'au début. Je mets au défi les petits malins qui avaient fini Robocop en quelques heures (je frime, je frime) de faire de même avec ce nouveau soft Capcom. Bref, je crois que beaucoup d'entre vous vont se faire des parties d'enfer grâce à un soft particulièrement bien pensé. Bravo!

Matt MURDOCK

FORGOTTEN WORLDS
de CAPCOM
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disc : 149 F



Graphisme :	90 %
Son :	70 %
Animation :	90 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	90 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	75 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	80 %





TIMES OF LORE



Ce jeu d'arcade-aventures de la très célèbre firme Origin Systeme, vous fait pénétrer dans un monde d'heroic fantasy, peuplé d'orques et de rôdeurs. Que vous choisissiez le chevalier, la Walkyrie ou le barbare, il faudra de bons réflexes et de la finesse dans les dialogues pour obtenir les bons renseignements.



Que diriez-vous de vous réveiller par un matin ensoleillé dans une auberge, entouré de personnages sortis d'une époque moyenâgeuse. L'odeur du vin vous fait descendre à l'étage inférieur avec la furieuse impression d'être aux temps des légendes.

MYTHE OU REALITE ?

Huit cents ans auparavant, les Eldens avaient débarqué à l'endroit qui deviendrait le royaume d'Albareth. Les humains qui habitaient ces lieux prirent peur et les combattirent ; avec le temps, ils apprirent à les connaître et à les respecter. Ceux-ci, en échange, ont construit des villes, édicté des lois. Avec eux le pays connut la prospérité. Il fallait un roi pour ce nouveau royaume. Un prince Elden fut élu par le peuple et nommé grand roi d'Albareth. Ce roi possédait trois charmes qu'il avait amenés de sa terre natale, trois objets magiques. Ils avaient pour nom la tablette de Vérité, les pierres de l'Avenir et le médaillon de Pouvoir. Le premier fut confié au gouverneur des marches du Sud, le deuxième au prieur de Marabout au Nord, le troisième étant réservé exclusivement au roi. Il était impensable qu'un roi puisse régner sans la possession du médaillon. Mais plus tard, des barbares envahirent le royaume et la guerre commença. Grâce au médaillon, les forces d'Albareth l'emportaient, mais chaque fois, les pertes des barbares étaient remplacées. Aussi le grand roi décida-t-il de cesser le combat.

UNE MAUVAISE PAIX

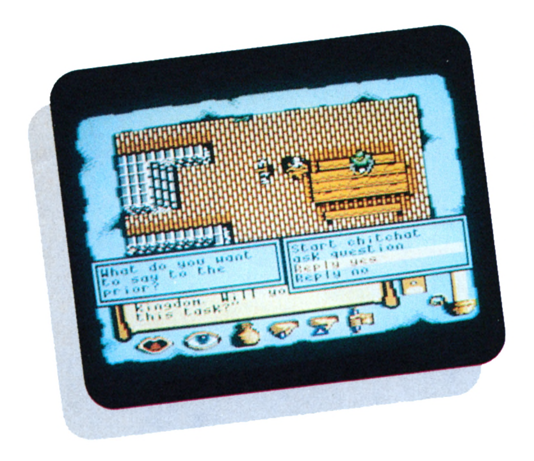
Après de longues discussions, il se mit d'accord avec le chef des barbares et lui offrit une partie du royaume en échange de son allégeance. Mais le roi, déjà vieux, avait été fatigué par cette guerre de dix ans. Il décida de faire une cure de retraite dans son pays natal. Il laissa sur le trône un de ses amis comme régent. Mais les princes du Sud ne supportaient pas l'accord avec les barbares. Et à nouveau le royaume retomba dans le chaos.

Depuis lors, les objets magiques ont tous disparu. Et c'est ce matin qu'en descendant dans la salle de l'auberge, vous rencontrez un brave homme qui, voyant votre allure de guerrier, vous aborde. De but en blanc, il vous propose une mission pour sauver le royaume. Votre sang loyal ne fait qu'un tour et vous acceptez. Vous voilà lancé dans la plus belle et la plus noble aventure de votre vie. "C'est dans les forêts du Nord que la caravane qui transportait les pierres de l'Avenir a été attaquée par des bandits", vous annonce l'homme. Ce n'est pas la traversée d'une forêt, si sombre et si mal fréquentée soit-elle, qui va arrêter votre ardeur.

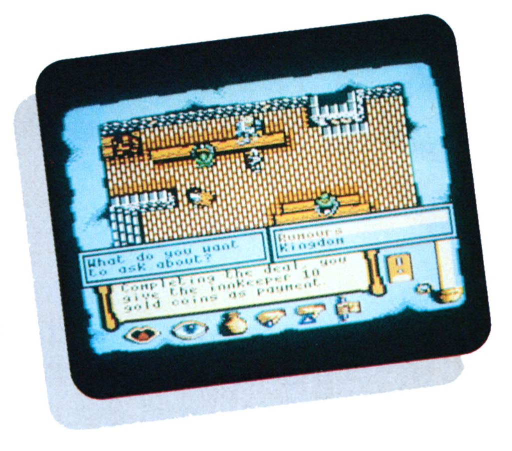
DIALOGUE DE COMPTOIR

Avant de sortir de la ville, il vaut mieux prévoir quelques provisions pour le voyage. Mais les habitants de ce royaume sont d'incorrigibles bavards et, avant de demander quelques rations de nourriture à l'aubergiste, vous engagez une petite conversation tout ce qu'il y a de plus banale. Pour cela, une barre d'icônes en bas de l'écran s'active quand vous appuyez sur la barre d'espace. Vous pouvez y choisir différentes actions : parler, examiner, faire un inventaire,









prendre, poser, utiliser, offrir et même, comme tout bon jeu d'arcade-aventures, sauvegarder.
A ce propos, j'ai relevé un petit bug qui ne devrait pas trop vous déranger une fois habitué : les icônes de prise et de pose sont inversées.
Lorsque vous cliquez sur l'option "parler", un menu apparaît qui vous permet soit d'engager une petite conversation, soit de poser des questions. Le choix de ces questions apparaît dans un second menu ; il peut augmenter en fonction des réponses qui sont faites par l'interlocuteur.

SUR LES CHEMINS D'ALBARETH

Ravi par les renseignements fournis par l'aubergiste, avec en poche de la nourriture et quelques pièces, vous décidez de vous rendre en ville pour en savoir un peu plus sur ce qui se passe dans la région. Vous dirigez votre personnage, vu de haut, vers la porte de sortie et vous lui faites suivre un chemin empierré. Il passe à côté de magnifiques bâtiments ; quand il s'agit d'un château, vous en voyez les toits ou les remparts. Mais les serfs du coin ne sont, d'une part, pas très causants et, surtout, totalement ignorants des derniers événements. Il est temps d'entreprendre la quête qui vous a été dévolue.

La route qui mène vers la forêt du Nord cède la place assez rapidement à un chemin de terre mal entretenu. Les serfs sont remplacés par des orques et des rôdeurs armés d'arcs, qui n'hésitent pas à vous tirer des flèches quand vous passez à leur portée. Une seule solution : le combat. Mais inutile de perdre trop de temps à combattre à chaque rencontre, ou vous n'arriverez jamais à destination.

L'intérêt des affrontements réside principalement dans la possibilité de récupérer des objets abandonnés par les adversaires que vous avez envoyés ad patres. Au gré de ces combats, vous pourrez entasser dans votre besace des potions, de l'argent ou des parchemins magiques, qui seront très utiles pour vous redonner de l'énergie ou pour vous battre. Au fur et à mesure que le jour avance, votre force baisse.

Elle est matérialisée à l'écran par une bougie qui annonce votre mort lorsque la mèche s'éteint.

RESERVES

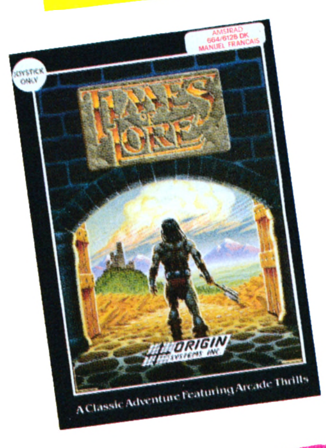
Je n'aurais que deux réserves à faire sur ce jeu. La première est technique : les possesseurs de CPC 464 ne peuvent malheureusement pas se servir de la version disquette (même s'il possède un lecteur de disquettes), réservée exclusivement au 664 et au 6128. D'autre part, si le manuel est en français, le jeu, lui, est en anglais, ce qui ne favorise pas la compréhension des dialogues. Par contre, on peut lui décerner un bon point pour la magnifique carte qui accompagne le jeu.

Lipfy

TIMES OF LORE de ORIGIN
Distribué par MICROPROSE
K7 : 95 F
Disc : 145 F

Graphisme :	80 %
Son :	75 %
Animation :	78 %
Difficulté :	83 %
Richesse :	90 %
Scénario :	95 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	93 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	85 %

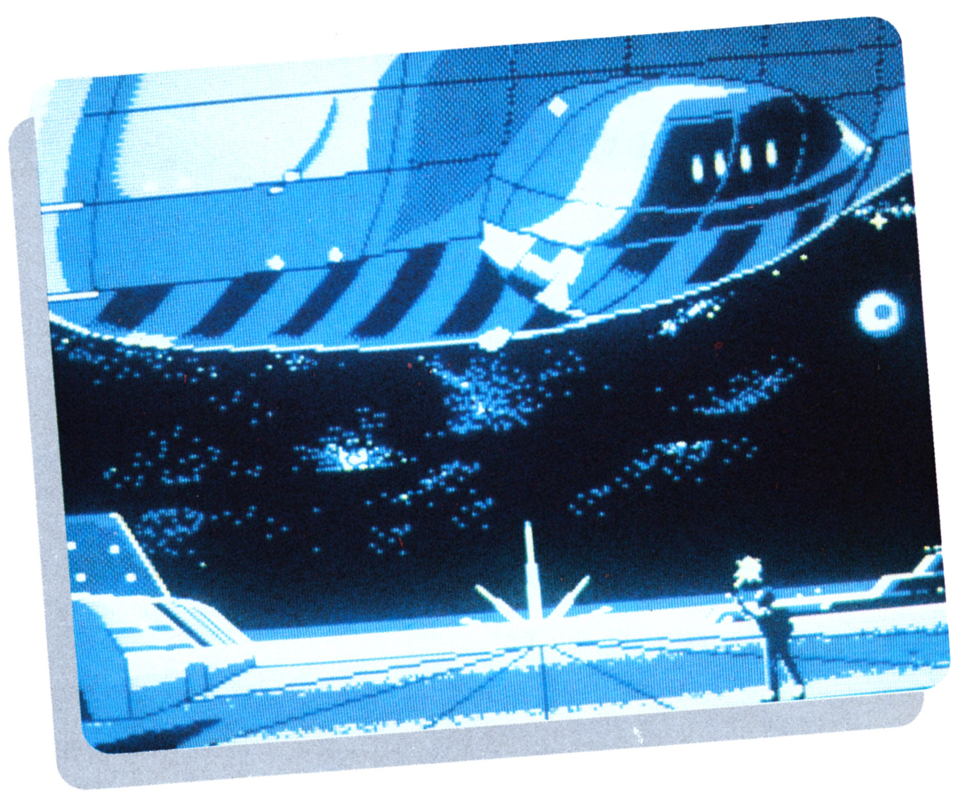






STARTRAP

Vous qui n'aimez pas l'aventure, et qui détestez l'espace et les voyages en hyperespace, ainsi que les jeux qui possèdent de jolis graphismes, vous faites partie de ceux qui doivent absolument tourner cette page, car elle vous donnera des boutons sur tout le corps, à en faire rougir les robots de l'Ampelos.



Pour les autres, sachez que nous sommes en l'an 2189, que vous êtes technicien à bord de l'*Ampelos*, un cargo spatial qui ravitaille des planètes minières, quand soudain votre voyage en hyperespace est interrompu, car... Alarmé, vous courez dans les différentes salles du vaisseau et, horreur... le commandant est là, écroulé dans la salle des ordinateurs. Il se redresse avec un effort digne du Captain Kirk of the *USS-Enterprise*, et dans un dernier gémissement, vous nomme par intérim commandant du vaisseau. Près de lui, un robot hostile (NDSined : qui te prend la tête et qui te saute dessus tout le temps) (NDSepth : ceux qu'on mange à la messe en buvant le vin), un robot hostile disais-je, qui vous fait perdre de précieux points de santé. Vous savez que les réserves du vaisseau seront épuisées dans quelques heures et que les seules personnes qui pourront éventuellement vous aider sont le médecin, le navigateur et, pourquoi pas, l'ordinateur central.

UN PEU D'HISTOIRE

Après des heures interminables passées sur les bancs de l'école, à vous prendre la tête avec vos profs adorés, vous venez de vous donner le droit à une petite pause bien méritée en lisant votre canard préféré, et voilà-t-y pas que je vous parle d'Histoire. Je comprends donc votre froncement sourciliaire.

Mais avant de déchirer cette page et (comme dirait le Glod de *Syntax Error)* d'en faire un cornet de frites ou de la garder pour emballer vos sandwiches au thon-crudités, laissez-moi vous prévenir que l'Histoire en question n'est pas celle d'un Henri quelconque et encore moins celle d'un Philippe machin-chose. C'est tout simplement un extrait des archives de la société Ciel de l'Ori (Loriciel pour les intimes), datant de l'an 2140. OK, nous sommes déjà en l'an 2189, et ce qu'il s'est passé il y a presque un demi-siècle ne vous intéresse pas trop, mais saviez-vous seulement que c'est en l'an 2115 que le premier voyage intergalactique en hyperespace a eu lieu ? Que, pour des raisons économiques, les différents peuples habitant à des années-lumière les uns des autres ont cessé de se taper sur les pôles, car les guerres interplanétaires leur revenaient beaucoup trop cher ?

Le soir avant de faire vos prières, vous faites du boogie-woogie et vous contemplez le ciel ? Tous ces vaisseaux que vous voyez passer régulièrement, saviez-vous que ce ne sont que de vulgaires cargos qui ravitaillent en gadgets et technologies de pointe les planètes minières, en échange, bien sûr, de leurs précieuses matières premières ? Mais non, je suis sûr que vous ignoriez toute cette page de l'Histoire.

EMOI DANS TOUT ÇA

C'était en juin 2189, le 22 plus précisément. Moi, petit (mais costaud) Poum qui moussait depuis des années sur les ponts de divers vaisseaux, je m'engageai sur l'*Ampelos* et, en falsifiant divers certificats d'études, me fis passer pour un technicien hors pair. Les voyages en hyperespace me laissaient rêveur depuis tout petit déjà, et voilà que j'entamai mon premier vrai et grand voyage intergalactique, quand, soudain, toutes les alarmes du bord se déclenchèrent...

Je vous laisse le plaisir de comprendre pourquoi le vaisseau est sorti de l'hyperespace à cet endroit précis. C'est à partir de là qu'il vous faudra remettre le vaisseau en état pour repartir. Tenez-vous bien (tenez-vous mieux !), je réservais le pire pour la fin : le temps vous est compté et vous n'avez que huit malheureuses petites heures pour accomplir l'impossible.

CARNET DE BORD DU CAPITAINE POUM

Depuis peu, les robots ne répondent plus aux ordres ; je les soupçonne d'être la cause du décès du capitaine. Le navigateur reste enfermé dans une salle, quant au médecin en chef, il se planque dans son infirmerie, où j'ai pu me procurer des réserves d'oxygène et soigner mes blessures. La vue de la nébuleuse à travers les hublots est fan-



83%

tastique et me fait oublier pour un court instant le danger qui nous menace.

IMBECILE ! SALE ICONE !

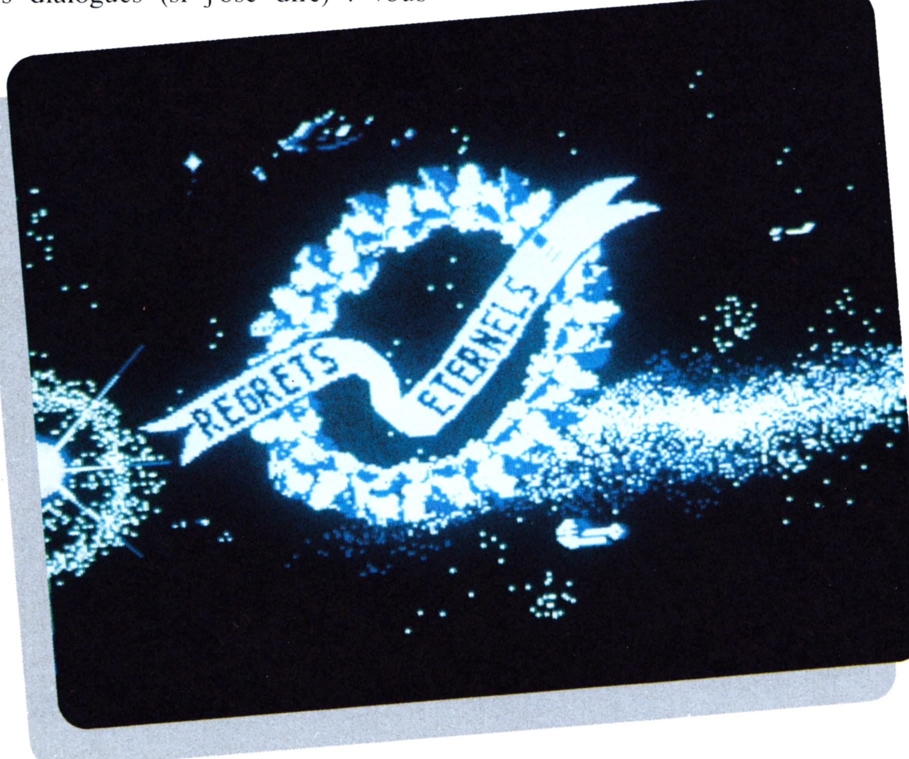
Mais voyons un peu le côté technique de ce jeu. Les instructions sont gérées par dix icônes qui représentent des actions très directes comme l'examen des lieux, l'écoute, les inévitables "prendre" et "poser", la touche d'action, les dialogues et toutes les opérations de sauvegarde et chargement sur disquette. Tiens, parlons-en des dialogues (si j'ose dire) : vous choisissez dans un premier temps votre interlocuteur, puis la question elle-même (où, quand, comment). Vous avez ensuite le choix parmi quelques verbes, et finalement l'objet. C'est très simple d'emploi et largement suffisant pour le jeu.
L'icône de gauche représente un œil. Je vous conseille de cliquer dessus à chaque passage dans une nouvelle salle, car elle vous donnera une information générale sur le lieu dans lequel vous vous trouvez. Elle affichera en plus à l'écran les personnages, robots et objets présents (qui ne sont pas représentés d'office). Vous pourrez examiner ces objets de plus près avec la loupe.
L'oreille vous fera très souvent entendre des bruits de ferraille qui proviennent, je suppose, des robots mal graissés (dommage que le bruit s'affiche à l'écran et ne sorte pas du haut-parleur du CPC).
L'icône représentant le doigt est d'utilité générale et représente les divers types d'action, comme manger, actionner, utiliser, etc.
Une pile (on voit ça tous les jours) permet les manipulations d'énergie pour recharger un matériel quel qu'il soit. Attention, pour ce genre de manipulations, vous devez impérativement posséder des recharges adaptées.
Le Save et le Load sont là, et bien là, classiques, mais toujours appréciés dans un jeu d'aventures. La barre d'espace, quant à elle, sert non pas à cliquer (c'est Return qui s'en charge), mais à effectuer une pause. On se goure souvent au départ, mais on s'y habitue très vite.

UN BEAU CARGO EN VAUT DEUX

La plus belle réussite de ce jeu, c'est le graphisme. J'ai personnellement vu Startrap sur Atari ST et, croyez-moi, les dessinateurs de l'adaptation CPC ont assuré un max (même si les dessins de la version CPC ne sont, en fait, que des transferts de ceux de la version Atari, bien entendu retouchés). Rien que pour la finesse des dessins et les couleurs bleutées choisies, ce jeu mérite une place à côté de vos softs préférés.
Commandant Poum (par intérim)

STARTRAP de LORICIEL
K7 : 149 F
Disc : 199 F

Graphisme :	96 %
Son :	—
Animation :	—
Difficulté :	60 %
Richesse :	90 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	—
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	86 %



S

EMLYN HUGHES INTE

Encore une simulation de foot, bien sûr, c'est certainement le sport qui s'y prête le mieux, et ce coup-ci, il s'y est vraiment bien prêté. C'est un véritable plaisir que de se faire un championnat ou une coupe du monde, tant le jeu possède des possibilités et options variées.



Les joueurs pénètrent actuellement sur le terrain. L'ambiance est très chaude. Les supporters de l'équipe d'Angleterre, conformément à leur habitude, sont complètement bourrés. Nul doute que le match fini, quel que soit le résultat, la ville sera mise à feu et à sang (œil pour œil et sang pour sang). L'arbitre siffle. Dès le début, les blancs, les Anglais, prennent le ballon. Après un petit crochet, l'avant centre s'enfonce dans la défense adverse. A petites touches de balle, il passe les deux derniers défenseurs. Le voilà dans la surface de réparation, il n'y a plus un bruit dans tout le stade. On entendrait une canette voler. Seul face au goal, il tire en soulevant légèrement la balle, mais le goal, dans un arrêt réflexe, stoppe la balle.

MI-TEMPS

Ce n'est que partie remise, la prochaine attaque atteindra son but. En attendant, il faut que je pense à me défendre. Après le dégagement du goal adverse, je laisse filer la balle vers mon camp. Inutile de lancer mes avants centres dessus, les demis suffiront. Le scrolling est fluide et nous retrouvons l'action en milieu de terrain. Ce bougre d'ordinateur a réussi à capter la balle. Ses joueurs progressent en se faisant des passes, mais ma défense veille. Je lance le joueur que je dirige, facilement reconnaissable par la flèche qui le surplombe. En courant dans le même sens que le joueur adverse, j'effectue un superbe tackle glissé pour lui subtiliser le ballon. Aïe ! Aïe ! Mon coup, mal calculé, envoie mon adversaire au tapis. Coup franc ! Heureusement que cela ne s'est pas passé dans ma surface de réparation, ou j'étais bon pour le pénalty.

A LA CHARGE

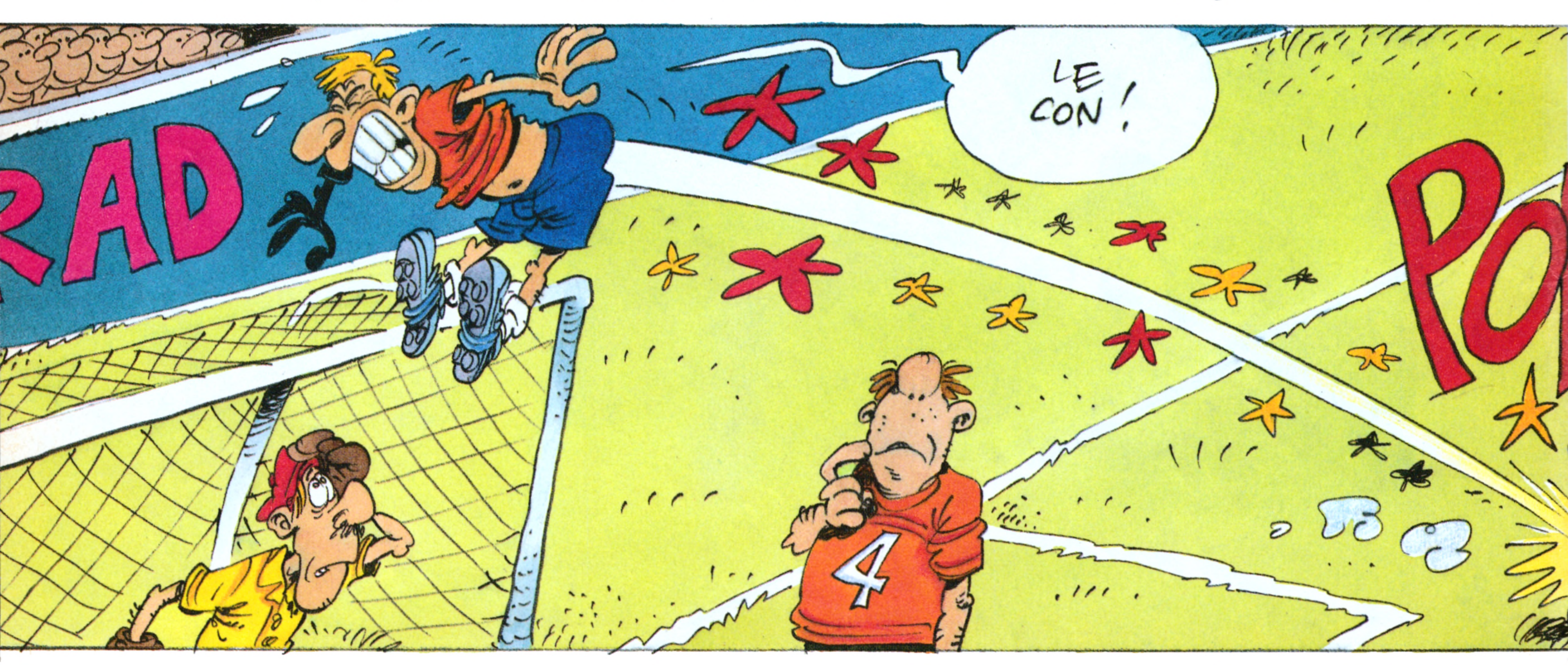
Après la remise en jeu, ma défense contre une passe et je prends le contrôle du joueur à partir du moment où celui-ci récupère la balle. Je pousse mon joystick dans le sens de la course, jusqu'à ce qu'il atteigne sa vitesse maximale. En appuyant sur le bouton et en tirant le joystick en arrière, je dégage ma balle en l'air. Plus je laisse mon bouton de feu appuyé et plus le tir est fort. Mon avant récupère la balle et commence une série de crochets. Mais j'aperçois un de mes autres joueurs bien placé, j'appuie sur le bouton, incline mon joystick vers lui et relâche le bouton. Malheureusement, la passe était trop forte et la balle part en touche.

ACTION ET STRATEGIE

Allons, gardons le suspens et revenons quelques semaines en arrière. Nommé manager de l'équipe d'Angleterre et ayant moi-même choisi cette équipe, je jetais un petit coup d'œil à mon staff. En début de saison, tout est merveilleux, tout le monde a la forme. Mais avant de me lancer dans une saison, je sélectionne les joueurs en fonction de leurs aptitudes. Chacun d'eux est défini par trois caractéristiques : la vitesse, l'adresse défensive et l'adresse en attaque, qu'il est possible de modifier. Si l'on préfère, on peut également changer les joueurs de place. Après un petit match d'entraînement, qui n'altère pas la santé de mes joueurs, je décide de me lancer dans une saison complète, c'est-à-dire en championnat et coupe.

UN SOFT A CHOIX MULTIPLES

Avant tout, le plus important est quand même de paramétrer le jeu pour que celui-ci réponde au mieux à mes attentes. Le jeu peut aussi bien s'adapter à un débutant qu'à un joueur aguerri aux simulations de football. On peut même décider de



RNATIONAL SOCCER

jouer à deux contre l'ordinateur ; c'est une vraie partie de plaisir de se faire des passes, des centres, au nez et à la barbe de la machine, surtout si l'on est passé maître dans le maniement du ballon. Un petit débordement, le second joueur place son personnage au centre, centre en l'air, tête plongeante, et le tour est joué. Ça a l'air simple décrit comme cela, mais dans le cours du jeu, ce n'est pas une action accessible au premier venu.
On peut aussi s'amuser à faire jouer le goal par l'ordinateur, si l'on ne se sent pas sûr de soi, ou même le laisser faire la sélection du joueur que l'on contrôle. Le débutant, dégagé de ce rôle, pourra se consacrer au seul maniement du ballon.





LE FOOT TOUT FOU

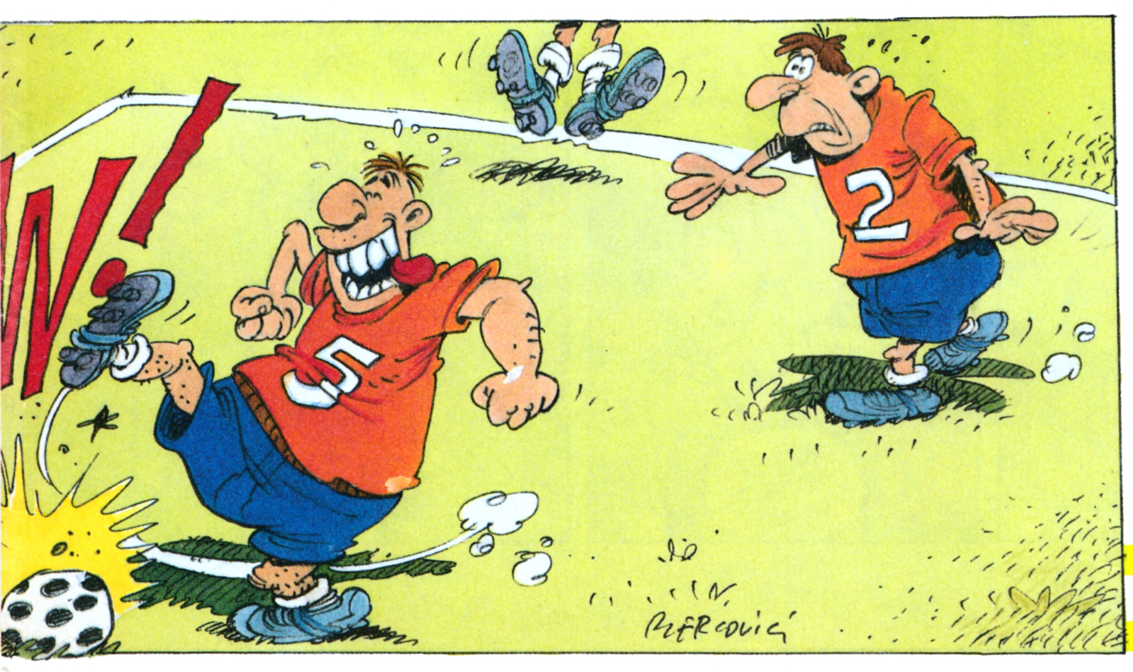
Autre choix possible : limiter le nombre de directions que prendra le ballon. On peut décider que le tir sera uniquement en face, ou en face et sur les côtés, ou dans cinq directions comprenant aussi les diagonales, ce qui rend la simulation plus réaliste mais aussi nettement plus difficile à contrôler. Toutes les options sont accessibles à partir d'une barre de menus dans le tableau Menu. Une des huit équipes peut être dirigée par un joueur ou par l'ordinateur, ce qui veut dire qu'avec sept de ses copains, on monte un véritable championnat ou une coupe. Parfait pour les après-midi pluvieux, quand on a été obligé d'arrêter la - vraie - partie de foot qui vous avait rassemblés sur la pelouse du terrain d'à côté. En tout cas, si les graphismes n'ont pas l'air super au premier abord, je peux vous dire que je me suis éclaté un moment à voir les joueurs tenter de faire des tackles ou effectuer des têtes plongées. C'est, à mon avis, la meilleure simulation de football sur CPC. On s'est tellement amusé dessus, qu'on voudrait le retester tous les jours.

Lipfy

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER de AUDIOGENIC
Prix : n.c.



Graphisme :	75 %
Son :	75 %
Animation :	85 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	97 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	85 %
Longévité :	89 %
Rhaa/Lovely :	95 %






F. margerin présente :
FÊTE
COMME CHEZ VOUS !


J'AI L'IMPRESSION QUE JE COUVE UNE BONNE CRÈVE...
?
TEMPS POURRI !


CE SOIR CE SERA UN POTAGE ET AU LIT !
HÉ ?.. MAIS C'EST BIEN LUCIEN !.. HO! LUCIEN !
HEIN ?


TU TE SOUVIENS DE MOI ? FREDO ! ON ÉTAIT ENSEMBLE EN 6e !!
FREDO ?! ÇA ALORS QU'EST-CE QUE TU DEVIENS DEPUIS TOUT CE TEMPS ?


DIS DONC, ÇA VA FAIRE DIX ANS QU'ON NE S'ÉTAIT VU, TU TE RENDS COMPTE ?
DIX ANS DÉJÀ ?!.. C'EST DINGUE ! AU FAIT TU EN REVOIS DES COPAINS DE CE TEMPS LÀ ?
OUAIS, QUELQUES UNS... MAIS DIS-MOI, IL FAUT FÊTER ÇA, TU CROIS PAS ?
SI, ALLONS ARROSER NOS RETROUVAILLES À L'ABRI, C'EST MOI QUI RINCE !


HEU.. MAINTENANT JE PEUX PAS, ON M'ATTEND POUR DÎNER... PEUT-ÊTRE APRÈS ?..
BIEN SÛR, PASSE APRÈS LE DÎNER ! JE TE FILE MON ADRESSE, C'EST JUSTE À CÔTÉ !


EH BIEN D'ACCORD ON FAIT COMME ÇA, JE TE REJOINS PLUS TARD DANS LA SOIRÉE !
JE COMPTE SUR TOI, VIEUX !
ALORS, À CE SOIR, HEIN ?

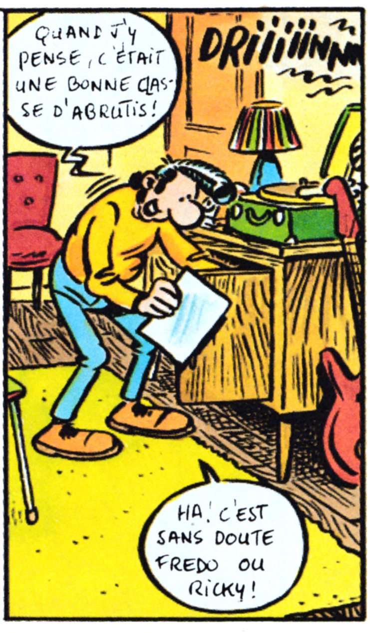

SACRÉ FREDO, C'EST PAS UNE LUMIÈRE MAIS IL EST PLUTÔT SYMPA !
SPLASH


PLUS TARD...
J'ESPÈRE QU'IL NE VA PAS PASSER TROP TARD..
J'AI SOUDAIN COMME UN PETIT COUP DE BARRE !
PAN PAN
TARIIIII TARAA


TIENS, SI ÇA S'TROUVE, C'EST LUI QUI APPELLE POUR SE DÉCOMMANDER !
DRIIIINN NNNNN NNNGG


ALLO ? HA, C'EST TOI RICKY ? HEU... NON, CE SOIR JE N'AI PAS ENVIE DE SORTIR...
D'AILLEURS J'ATTENDS UN VIEUX COPAIN DE LYCÉE QUI NE VA PLUS TARDER...
SI TU PEUX VENIR ? HEU... BEN OUI, BIEN SÛR OK, À TOUT À L'HEURE !

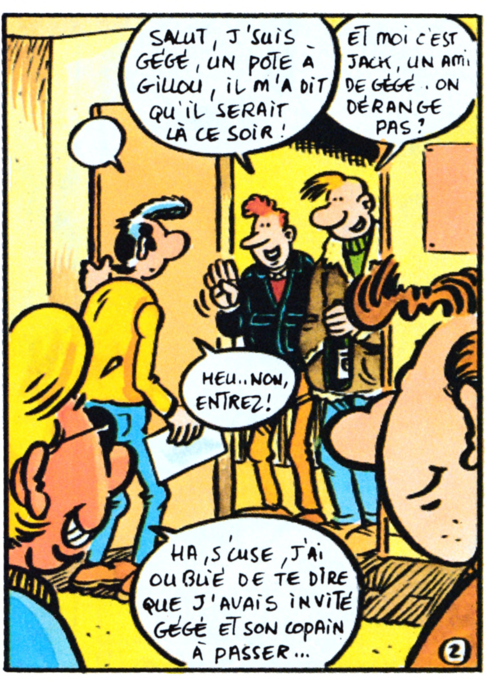

PEU APRÈS...
ÇA Y EST, JE L'AI !.. OUI C'EST BIEN ÇA, 6ème A. TIENS, LÀ, À DROITE LE PÈRE FREDO ! HA!HA! LA TÊTE !
IL AVAIT PLEIN D'ACNÉ À L'ÉPOQUE
ET LÀ À CÔTÉ, C'EST MOI !


QUAND J'Y PENSE, C'ÉTAIT UNE BONNE CLASSE D'ABRUTIS !
DRIIIINNN
HA ! C'EST SANS DOUTE FREDO OU RICKY !


SALUT LUCIEN, J'SUIS VENU AVEC GILLOU, IL VOULAIT AUSSI CONNAÎTRE TON AMI !..
J'SUIS MORT DE RIRE, J'ÉTAIS EN TRAIN DE REGARDER UNE VIEILLE PHOTO
UNE PHOTO 'E CLASSE ? FAIS VOIR, J'ADORE ÇA LES PHOTOS !


DEVINEZ OÙ JE SUIS... TENEZ, LÀ LE PETIT BOUTONNEUX C'EST FREDO !
HA, JE T'AI RECONNU, TU ES À CÔTÉ ! HA! HA! HA! LA TÊTE DE CON QUE T'AVAIS !
ET LA COUPE DE DOUILLES AVEC LA RAIE AU MILIEU, LA CRISE !
DANS L'ENSEMBLE C'ÉTAIT PAS DES PLAYBOYS... ON DIRAIT PLUTÔT LE CASTING DE LA PLANÈTE DES SINGES


DRIIIINNNNN
TA GUEULE !! HA, VOILÀ FREDO, TU PEUX OUVRIR TA BOUTEILLE, RICKY !


SALUT, J'SUIS GÉGÉ, UN POTE À GILLOU, IL M'A DIT QU'IL SERAIT LÀ CE SOIR !
ET MOI C'EST JACK, UN AMI DE GÉGÉ. ON DÉRANGE PAS ?
HEU.. NON, ENTREZ !
HA, S'CUSE, J'AI OUBLIÉ DE TE DIRE QUE J'AVAIS INVITÉ GÉGÉ ET SON COPAIN À PASSER...



MAIS IL N'Y A PAS DE PROBLÈME ... PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON RIT !
DIS, C'EST PAS ÉVIDENT POUR TROUVER ICI... ET PUIS POUR SE GARER DANS LE COIN. BONJOUR !
JE SUIS DÉSOLÉ JE VAIS CHERCHER MIEUX !.. DONNEZ-MOI VOS BLOUSONS ...



ÇA NE T'EMBÊTE PAS TROP POUR GÉGÉ ET JACK ON DEVAIT SE VOIR CE SOIR ...
MAIS NON, SEULEMENT JE NE VOUDRAIS PAS ME COUCHER TROP TARD !
JE SUIS UN PEU NAZE, JE VOUDRAIS PASSER UNE SOIRÉE PEINARD !



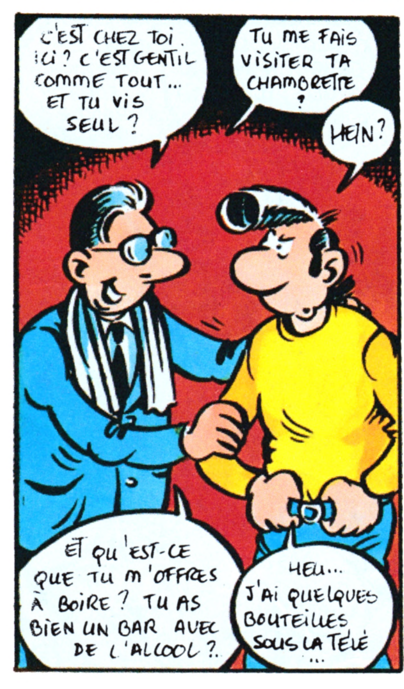
DRIIIINNNN
HA ! CE COUP-CI, ÇA NE PEUT ÊTRE QUE FREDO !
BOUGE PAS LUCIEN, J'Y VAIS !
J'ARRIVE !



MARTINE ! HA, JE SUIS CONTENT QUE TU SOIS VENUE !
ANDRÉ ET MOI ON A TENU À L'ACCOMPAGNER ...
J'AI MONTÉ MON AUTO-RADIO, J'Y TIENS ET ÇA CRAINT PAR ICI !
IL EST PAS MAUVAIS CE PETIT VIN !
MAIS QU'EST-CE QUE C'EST QUE CES GENS-LÀ ?



LUCIEN, JE TE PRÉSENTE MARTINE, EN FAIT ON DEVAIT DÎNER ENSEMBLE CE SOIR ... ALORS ..
JE LUI AI DIT DE PASSER ICI !
ENCHANTÉ !
MAIS DIS DONC, IL EST PLUTÔT MIGNON CE PETIT LUCIEN !
C'EST QUOI CE NAVET ? UN WESTERN ?
PAN
J'AI JAMAIS VU UN TRUC AUSSI NUL !



C'EST CHEZ TOI ICI ? C'EST GENTIL COMME TOUT... ET TU VIS SEUL ?
TU ME FAIS VISITER TA CHAMBRETTE ?
HEIN ?
ET QU'EST-CE QUE TU M'OFFRES À BOIRE ? TU AS BIEN UN BAR AVEC DE L'ALCOOL ?.
HEU... J'AI QUELQUES BOUTEILLES SOUS LA TÉLÉ ...



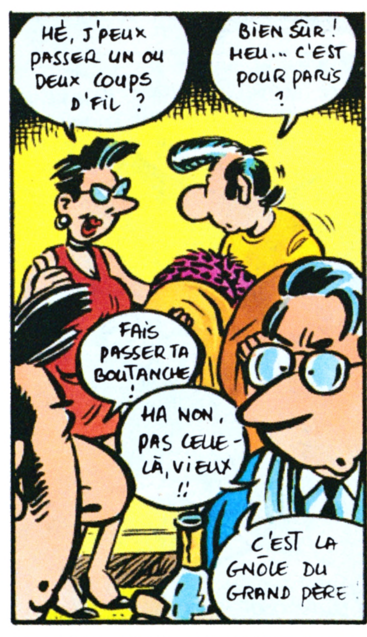
T'AS VU LA TOUCHE DU CHEF INDIEN ?! LA HONTE !
C'EST RINGARD !
HA, NON ! PAS CELLE-LÀ C'EST LA GNÔLE DU GRAND PÈRE !
HA ? VOTRE GRAND PÈRE EST BOUILLEUR DE CRU ?
J'AI BIEN ENVIE DE GOÛTER À LA PRODUCTION FAMILIALE !



DONNE-MOI ÇA !! J'AI DIT PAS CETTE BOUTEILLE, C'EST LA DERNIÈRE ALORS J'Y TIENS, COMPRIS ?!
MAIS ENFIN ?! JE PEUX BIEN Y GOÛTER QUAND MÊME, C'EST PAS POSSIBLE UN RADIN PAREIL !
DRIIIINN
PAN PAN
HO, MAIS POUSSEZ-VOUS MERDE ! ON VOIT PLUS RIEN !
VOS PÈRES SONT PAS VITRIERS !


REGARDE GÉGÉ, ALBERT VIENT D'ARRIVER ON VA ENFIN POUVOIR S'AMUSER !
SALUT LA COMPAGNIE ! C'EST BIEN ICI LA FÊTE ?
CHOUETTE ! DES NANAS !
?
J'ESPÈRE QU'IL A À MÉFU !


ON A SONNÉ À CÔTÉ, T'AURAIS VU LA TÊTE DU VOISIN ! HA ! HA !
TU PARLES, ON A FAIT PAREIL TOUT À L'HEURE !
DIS, ÇA MANQUE DE ZIKMU ICI !
ÇA MANQUE AUSSI DE MEUFS !
BEN QUOI ? J'Y SUIS POUR RIEN, JE LES CONNAIS PAS CEUX-LÀ !


HÉ, J'PEUX PASSER UN OU DEUX COUPS D'FIL ?
BIEN SÛR ! HEU... C'EST POUR PARIS ?
FAIS PASSER TA BOUTANCHE !
HA NON, PAS CELLE-LÀ, VIEUX !!
C'EST LA GNÔLE DU GRAND PÈRE !


DRIIINNN
ILS SONT VRAIMENT À L'AISE CES MECS-LÀ, ILS DÉBARQUENT COMME ÇA, SANS PRÉVENIR !
ÇA VA ME FAIRE COUCHER À QUELLE HEURE TOUT ÇA ?!


SALUT, ON VIENT DE LA PART D'ALAIN
ALAIN ? CONNAIS PAS !
J'AI UN POTE DONT L'FRÈRE CONNAÎT UN MEC QUI BOSSE DANS LE CINÉMA !
LAISSE ENTRER, ALAIN C'EST MON FRÈRE, IL NE VA PAS TARDER ...
ET ÇA CONTINUE !
T'AS DU FEU ?
OUAIS ET DIS À QUI TU SAIS D'AMENER CE QUE TU SAIS !
C'EST LE MOYEN ÂGE LA SONO ICI !
T'AS QU'À VOIR L'ÉTAT DES DISQUES !
JE COMMENCE À AVOIR UN P'TIT CREUX !
MOI AUSSI J'AI LA DALLE, J'AI PAS DÎNÉ !


HA, C'EST SYMPA D'AVOIR AMENÉ UNE CAISSE DE VIN !
BEN ALORS ! ON SAIT VIVRE NOUS, ON EST DES VRAIS GENTLEMEN !
C'EST COOL !
LAISSEZ, JE VAIS LA METTRE DANS LA CUISINE !


DIS DONC, ÇA DOIT COÛTER LA PEAU DES FESSES UNE CAISSE COMME ÇA !
QUEUDAL ! ON A CASSÉ UNE DES CAVES DE L'IMMEUBLE !!
?


J'AI TROUVÉ DE LA CHAPELURE, J'EN VERSE UN PEU ?
HO !
VAS-Y, METS TOUT !
ÇA VA LIER LA CRÈME DE MARRON AVEC LA SEMOULE !


UNE HEURE PLUS TARD...
J'EN AI MARRE DE CE BORDEL, LES PROCHAINS QUI SONNENT JE VAIS LES ACCUEILLIR, TU VAS VOIR!
ON NE PEUT QUAND MÊME PAS VIRER TOUT L'MONDE!
PROFITES-EN PLUTÔT POUR TE FAIRE DE NOUVEAUX AMIS!


HEU... LUCIEN, TON VOISIN GUEULE QU'ON FAIT TROP DE BRUIT...
IL VEUT APPELER LA POLICE
HEIN? BON SANG, J'ARRIVE TOUT DE SUITE!


VOUS ÊTES TROP SPEED, J'AI CE QU'IL VOUS FAUT!
HOY! HOY!
AÏE! DÉJÀ QUE J'AVAIS PAS DE TRÈS BONS RAPPORTS DE VOISINAGE..
PARDON!
PARDON!
DIS, TU PEUX ME FILER UNE CLOPE?
J'EN VEUX BIEN UNE AUSSI!
TU AS DU BOL, C'EST UN PAQUET TOUT NEUF!
MOI AUSSI!
TIENS, PENDANT QUE T'Y ES!


MONSIEUR FROSSARD, QUELLE BONNE SURPRISE!
HOY!
MAIS NE RESTEZ PAS DANS LES COURANTS D'AIR, J'ALLAIS JUSTEMENT VOUS CONVIER À VENIR TRINQUER...
C'EST... HIPS TROP TARD POUR LA GNÔLE.. HIPS


HUM... GOÛTEZ-MOI DONC CE PETIT VIN, VOUS M'EN DIREZ DES NOUVELLES... AU FAIT, ON NE FAIT PAS TROP DE BRUIT, J'ESPÈRE!
C'EST SYMPA LE POGO MAIS UN PETIT PEU BRUYANT...
HOOO... JE NE ME SENS.. HIPS! PAS TRÈS BIEN..


TIENS, ÇA C'EST AMUSANT! FIGUREZ-VOUS QUE JE VIENS DE ME FAIRE LIVRER UNE CAISSE DE CE MÊME VIN!
HA, OUI?
TENEZ, JE L'AI ROULÉ POUR VOUS!
BROUPS!


COMMENT ÇA? CE N'EST PAS UNE FÊTE COSTUMÉE?!
?
?!
HOLA, RETIENS-TOI AU MOINS JUSQU'À LA SALLE DE BAIN..
HOY! HOY!
OUILLE!!
LAISSEZ PASSER!
C'EST PAS VRAI, ILS M'ONT TAXÉ TOUTES MES CIGARETTES?!


ATTENTION!! DÉGAGEZ LE PASSAGE!!
AÏE! AÏE! AÏE! AUX ABRIS!
?
?


MEGA PACK
7 MEGA JEUX
RALLY II
Très vite, la conduite sportive n'aura plus aucun secret pour vous et vous vous surpasserez en pilotage de nuit, sur la glace, sous la pluie, dans le désert ou même en plein brouillard. Il vous faudra une grande habileté.
BILLY II
Je suis de retour avec BILLY II. Un jeu super « banane » où tu vas me donner un coup de main pas craignos car je dois téléphoner à Lily, ma meuf, et ça avant minuit sinon elle me plaque. Ricky est au jus et m'a envoyé ses potes pour me coincer. Mais à nous deux, on va jouer à tous les jeux vidéo du bled pour téléphoner à ma gonzesse et s'éclater tous les copains de Ricky.
FOOT
Foot vous permettra de jouer avec un ami ou contre l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficultés sont programmables. Vous pouvez choisir la couleur des maillots de vos joueurs, redéfinir complètement la force et la composition de l'équipe, et aussi créer des centaines de configurations différentes.
BILLY
Un fantastique jeu d'arcade où a regrets, tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre Sfax. Il faut absolument franchir les portes spatio-temporelles pour entrer en contact avec cette tête, représentation physique de Sfax, et la détruire. Vous voilà, enfin aux commandes de ce super vaisseau...
MACH 3
Balade toi dans ton quartier, tu y rencontreras Nini jolie, Bob la musique, Baba le demeuré, Punky et bien d'autres, trouve les tunes qui te permettront de t'éclater sur les quatre jeux vidéo planqués. Mais calmos Billy... Avant d'aller pioncer, il te faudra sortir des pattes des zonards qui rodent... ça va éclabousser !!!
5e AXE
Un jeu extraordinaire, mélange de jeu d'action et de jeu d'aventure spatio-temporelle, avec des combats contre les humanoïdes. 100 % langage machine et graphique. Vous pourrez définir votre personnage. Action et réalisme garantis !
TENNIS
Le public silencieux, comme des automates balançait la tête de gauche à droite... de droite à gauche... Et soudain ovation extraordinaire... après un long échange, Mac Enri se rue au filet et smatch !... Un jeu d'action en perspective, complètement reconfigurable.
SPECIAL AMSTRAD CPC
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

KNIGHT FORCE



TITUS™

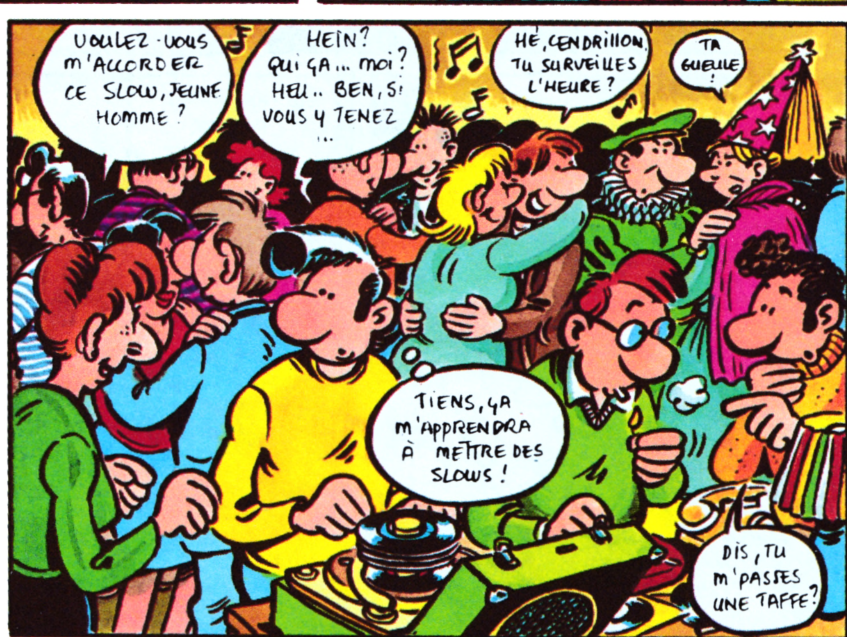
28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

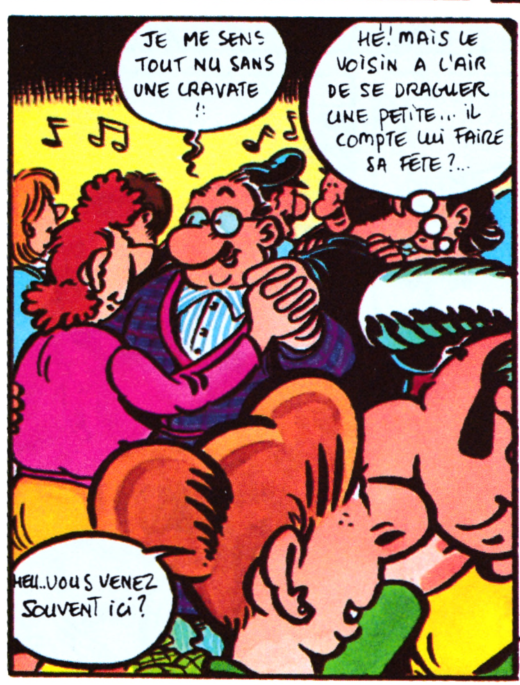

NON!! PAS LÀ!! HAAAAAA!!
MA ROBE !!
HO! QUELLE HORREUR!! IL Y EN A PARTOUT!!
AU SECOURS!
PAS SUR MOI!!
BEUAAARRR
C'EST PAS MAL LES MURS EN CRÉPI!
QUEL GÂCHIS TOUTE CETTE BONNE GNÔLE
DIS, TU SAIS PAS S'IL Y A UN TABAC OUVERT DANS LE QUARTIER?


VIENS VITE LUCIEN, IL Y A DEUX TYPES QUI SE FOUTENT SUR LA GUEULE
ILS VONT TOUT CASSER !!
ILS ONT DES CLOPES ?
HEIN?


JE VAIS T'ÉCLATER LA TÊTE SUR LES MURS COMME UNE VIEILLE PASTÈQUE !!
HA, NON! PAS SUR LES MURS, S'IL VOUS PLAIT !!
HOLÀ! CHAUD DEVANT!
ET MOI JE VAIS TE FAIRE BOUFFER LE TAPIS!
HA, NON! PAS LE TAPIS!


JE VAIS COMMENCER PAR REMPLACER CE ROCK HARDOS PAR UN SLOW BAVEUX POUR CALMER LES ESPRITS!
BON, J'AI COMPRIS, IL NE ME RESTE PLUS QU'À RALLUMER UN VIEUX MÉGOT!


VOULEZ-VOUS M'ACCORDER CE SLOW, JEUNE HOMME?
HEIN? QUI ÇA... MOI? HEU.. BEN, SI VOUS Y TENEZ ...
HÉ, CENDRILLON, TU SURVEILLES L'HEURE?
TA GUEULE!
TIENS, ÇA M'APPRENDRA À METTRE DES SLOWS!
DIS, TU M'PASSES UNE TAFFE?

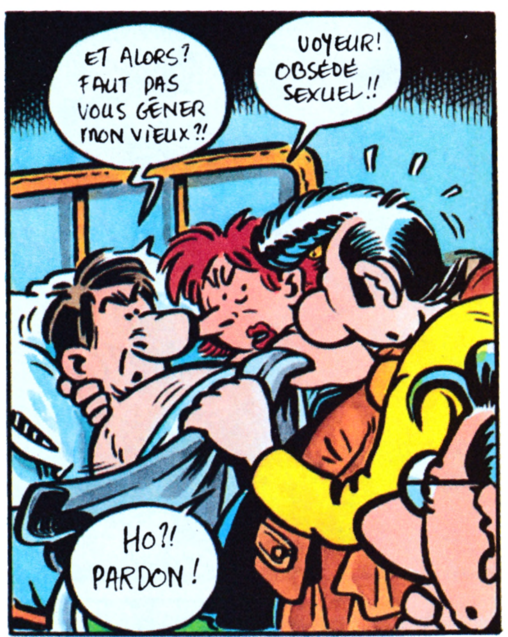

JE ME SENS TOUT NU SANS UNE CRAVATE !!
HÉ! MAIS LE VOISIN A L'AIR DE SE DRAGUER UNE PETITE... IL COMPTE LUI FAIRE SA FÊTE?..
HEU.. VOUS VENEZ SOUVENT ICI?

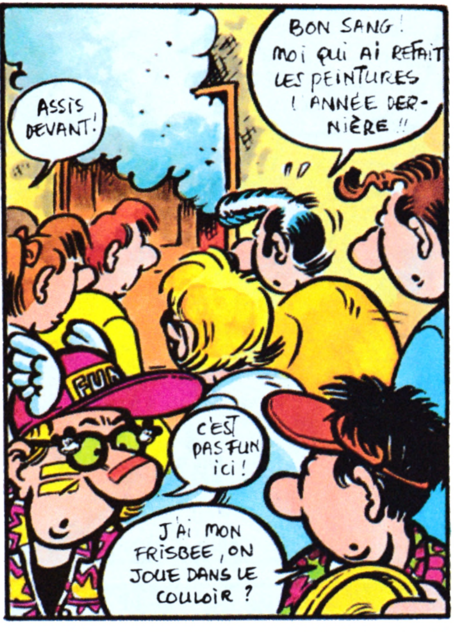

AÏE! VOILÀ SA FEMME... C'EST ELLE QUI VA LUI FAIRE SA FÊTE!
BON... HUM! ET VOUS FAITES QUOI DANS LA VIE?
BEN LÀ, JE REVIENS D'UNE SOIRÉE PRIVÉE AU PALACE...
ET APRÈS JE COMPTE FAIRE UN SAUT AUX "BAINS"


HÉ LUCIEN, LE MEC QUI A GERBÉ TOUT À L'HEURE, IL S'EN VA MAINTENANT
EH BIEN TANT MIEUX!
IL VA ME CASSER MA BARAQUE CELUI-LÀ!
OUI MAIS IL EST VACHEMENT ÉNERVÉ, IL FOUT UN SOUK PAS POSSIBLE À CÔTÉ!
FAUT QUE TU VIENNES!


HÉLÀ! QU'EST-CE QU'IL SE PASSE ICI!
ON M'A PIQUÉ MON AUTO-RADIO! JE SUIS SÛR DE L'AVOIR POSÉ SUR LE LIT!!
CALME-TOI ANDRÉ, ON VA LE RETROUVER!
BOM BOM BOM

ALLONS, VOUS ÊTES BIEN SÛR DE L'AVOIR POSÉ SUR CE LIT?
OUAIS!
ON ME L'A PIQUÉ, UN AUTO-RADIO FM STÉREO À TOUCHES DIGITALES!..

IL AVAIT LA RECHERCHE AUTOMATIQUE, SEPT STATIONS PRÉRÉGLÉES ET UNE PUISSANCE DE 2×20 WATTS!
VOUS AVEZ BIEN CHERCHÉ AU FOND?

ET ALORS? FAUT PAS VOUS GÊNER MON VIEUX?!
VOYEUR! OBSÉDÉ SEXUEL!!
HO?! PARDON!

LUCIEN, IL Y A LE FEU DANS LA CUISINE!
QUOI?! LE FEU?!
DITES, VOUS N'AURIEZ PAS VU UN AUTO-RADIO?

ASSIS DEVANT!
BON SANG! MOI QUI AI REFAIT LES PEINTURES L'ANNÉE DERNIÈRE!!
FUN
C'EST PAS FUN ICI!
J'AI MON FRISBEE, ON JOUE DANS LE COULOIR?

QU'EST-CE QUI A BRÛLÉ, ICI?
BONJOUR L'ODEUR!
C'EST RIEN J'AI VIDÉ UN CENDRIER DANS LA POUBELLE ET ÇA A CRAMÉ...
JE SUIS ARRIVÉ À ÉTOUFFER LE FEU AVEC MA SAUCE!

EH BIEN, C'EST UNE CHANCE QUE LA SAUCE N'AIT ÉTOUFFÉ QUE LE FEU!
MAIS C'EST ELLE QUI SENT ÇA?!
IL N'Y AVAIT PAS DE GRUYÈRE ALORS J'AI MIS DU MUNSTER...

AMENEZ-VOUS LES GARS, Y A UN MEC SOUS ACIDE QUI VEUT SE JETER PAR LA FENÊTRE!
MAIS JE RÊVE, LA SÉRIE CONTINUE!!


JE SUIS UN OISEAU ! JE SUIS UN OISEAU !
TCHIP TCHIP
TENEZ LE BIEN, JE FERME LA FENÊTRE !
FLAP FLAP FLAP
AÏE
PAF PAF
HO !
MAIS LAISSEZ CET OISEAU TRANQUILLE !


LAISSEZ-MOI M'ENVOLER !!
LAISSEZ-LE, SI ÇA S'TROUVE IL VA S'ENVOLER !
PSSST, 22 !
?
IL Y A LES KEUFS À LA PORTE, LUCIEN !


BON, IL VA FALLOIR QUE J'Y AILLE, IL EST TARD !
HOLÀ, MOI AUSSI, MA MÈRE VA S'INQUIÉTER
MOI AUSSI !
ÇA DÉPLANE !
BONSOIR MESSIEURS !
HEU.. VA CHERCHER LES AFFAIRES ZAZA, ON S'EN VA !

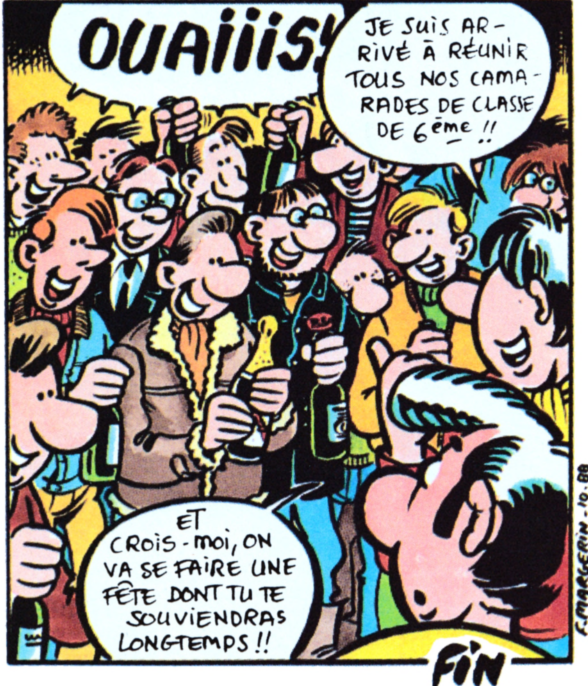

BON ALLEZ SUPER TCHAO !
PARDON M'SIEUR !
NE LE BOUSCULÉ PAS !!
DES VOISINS SE SONT PLAINT, JE DOIS VOUS DRESSER UN PROCÈS VERBAL !


VOILÀ, ET LA PROCHAINE FOIS, PRÉVENEZ-NOUS AVANT DE FAIRE UNE FÊTE !
ALLEZ, CIRCULEZ !
MERCI MONSIEUR L'AGENT C'EST TRÈS GENTIL... RENTREZ BIEN !


BON, ON VA Y ALLER AUSSI... REPOSE-TOI BIEN LUCIEN !
ON TE LAISSE, BONNE NUIT ET À DEMAIN ...
C'EST ÇA, ET ENCORE MERCI POUR CETTE BONNE SOIRÉE !


PFFFF !! J'AI BIEN CRU QUE ÇA NE FINIRAIT JAMAIS !
DRIIIINN
HA NON !! QU'EST-CE QU'ILS ONT ENCORE OUBLIÉ ?!


FREDO ?! MAIS TU AS VU L'HEURE QU'IL EST ? JE NE T'ATTENDAIS PLUS..
JE SAIS, EXCUSE-MOI POUR CE RETARD, LUCIEN...
MAIS JE TENAIS ABSOLUMENT À TE FAIRE CETTE SURPRISE...


OUAIIIS !
JE SUIS ARRIVÉ À RÉUNIR TOUS NOS CAMARADES DE CLASSE DE 6ème !!
ET CROIS-MOI, ON VA SE FAIRE UNE FÊTE DONT TU TE SOUVIENDRAS LONGTEMPS !!
F. MARGERIN . 10 . 88

FIN

CONCOURS INDIANA JONES AMSTRAD CENT POUR CENT

GAGNEZ

1er PRIX : *UN POSTER D'INDIANA JONES DEDICACE PAR GEORGES LUCAS + LE BLOUSON EN CUIR D'INDIANA JONES.*
2e ET 3e PRIX : *1 CHAPEAU D'INDIANA JONES + 1 POSTER.*
4e AU 30e PRIX : *1 JEU D'INDIANA JONES (sortie début juillet) + 1 POSTER.*



GAGNEZ UN POSTER DEDICACE PAR GEORGES LUCAS ET LE BLOUSON D'INDIANA JONES.
Répondez aux 5 questions ci-dessous et envoyez vos réponses sur cartes postales uniquement à :
M.S.E. : Concours INDIANA JONES, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly. N'oubliez pas de préciser vos nom et adresse sur vos réponses.
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.
Date limite du concours : le 30 septembre 1989.

QUESTIONS :

1) DANS LE FILM* INDIANA JONES, THE LAST CRUSADE, *L'ACTION COMMENCE :
A. EN 1938 EN AUTRICHE.
B. EN 1912 DANS L'UTAH (USA).
C. EN 1942 A BOSTON (USA).

***2) SUR QUELLE LEGENDE CELEBRE EST BASE LE FILM* INDIANA JONES, *THE LAST CRUSADE* ?**
A. LA LEGENDE DU GRAAL. x
B. LA LEGENDE DE LA PIERRE PHILOSOPHALE.
C. LE TRESOR DES TEMPLIERS.

3) POURQUOI LE PERE D'INDIANA JONES A-T-IL ETE ENLEVE ?
A. PARCE QUE C'EST UN ESPION NAZI RECHERCHE PAR LES SERVICES SECRETS AMERICAINS.
B. PARCE QU'IL A DECOUVERT UN COMPLOT CONTRE LE PRESIDENT DES ETATS-UNIS ORGANISE PAR LA GESTAPO.
C. PARCE QU'IL A EFFECTUE DE NOMBREUSES RECHERCHES SUR LE GRAAL. x

4) DE QUELLE ARME INDIANA JONES NE SE SEPARE JAMAIS ?
A. DE SON FOUET. x
B. DE SON PISTOLET.
C. DE SON NUNCHAKU.

5) QUEL ACTEUR CELEBRE JOUE LE ROLE DU PERE D'INDIANA JONES ?
A. VICTORIO GASSMAN.
B. PAUL NEWMAN.
C. SEAN CONNERY. x

BONNE CHANCE !

PASSEZ UN ETE COOL

EN JUILLET ET EN AOUT BENEFICIEZ D'UNE REMISE GEANTE -10 % SUR TOUS LES LOGICIELS AMSTRAD, PC, ATARI ST, AMIGA

AVEC



Une collection d'articles déments pour les dingues de la micro que vous pouvez recevoir GRATUITEMENT.

LES EXCLUSIFS !



T.Shirt HIGH SCORE 85 F ou GRATUIT pour 6 points Club.







T.Shirt PLAY AGAIN 85 F ou GRATUIT pour 6 points Club.

Montre MICROMANIA 195 F ou GRATUITE pour 20 points Club. Super montre de qualité garantie totale 6 mois.

COMMENT LES OBTENIR ?

Chaque fois que vous commandez au Club vous recevez 2 points pour un logiciel en cassette et 3 pour un logiciel en disquette (sauf bien sûr pour les soldes et les classiques). Quand vous avez suffisamment de points vous choisissez l'article souhaité qui vous sera livré avec votre prochaine commande.
Si vous ne pouvez pas attendre tellement vous en avez envie, vous pouvez aussi les acheter.
Dès maintenant vous pouvez déjà choisir entre 2 T Shirt canons et une montre démente.
A la rentrée on vous dit pas mais ça va être géant... Alors commencez à collectionner vos points immédiatement ça va pas être triste !

Ne cherchez plus à Paris ! Les nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA !

PRINTEMPS HAUSSMAN	**FORUM DES HALLES**
64, bd Haussman 75008 Paris	5, rue Pirouette
Espace Loisirs sous-sol	Niveau - 2
Métro Havre-Caumartin	Métro et RER Les Halles
Tél. 42 82 58 36	Tél. 45 08 15 78

BARBARIAN II, LES ASTUCES ET LES PLANS



Après l'Arche du Captain Blood et Robocop, voici Barbarian II. Comme pour les deux jeux précédents, nous vous proposons le plan de l'univers dans lequel évolue votre héros préféré, ou plutôt devrais-je dire vos héros, puisque dans Barbarian II, vous avez le choix entre interpréter le rôle d'un ou d'une barabare.

Avant toute chose, commençons par remercier tous les lecteurs qui nous ont envoyé des plans, des aides et des pokes pour Barbarian II. Les plans que nous vous donnons ont été réalisés à partir de nos propres notes et de celles de Trasher. Pour les pokes, reportez-vous à la rubrique "Pokes au rapport" de ce mois, vous y trouverez tous les détails et indications pour obtenir de l'énergie ou des vies infinies. Je tiens quand même à dire qu'il est plus amusant, à mon avis, de jouer avec le nombre de vies normales, en ne s'aidant que du plan, puisque si vous jouez intelligemment, vous pouvez gagner, tout au long de votre parcours, des vies supplémentaires, suffisantes pour arriver au dernier tableau.

LE CHOC DES ARMES

Que vous choisissiez le Barbare ou Marianna, cela revient au même. En effet, bien que le Barbare soit armé d'un hache et Marianna d'une épée, les coups que vous porterez avec l'une ou l'autre de ces armes auront la même force et la même portée. Alors, l'homme ou la femme ? C'est affaire de goût et de feeling. Personnellement, c'est avec Marianna que j'ai réussi pour la première fois à finir le jeu et à décapiter Drax. Il est donc normal que, chaque fois que je reprend Barbarian II, ce soit Marianna qui ait ma préférence. Et puis le spectacle d'une jeune fille fragile arrachant le cœur d'un gros bonze d'un seul coup d'épée (au 3e niveau) me ravit au plus haut point. Ne cherchez pas à comprendre, c'est comme ça...

LE POIDS DES MONSTRES

Il est évident que, dans cette unique page, je ne vais pas vous donner toutes les techniques de combat pour vaincre tous les monstres de Barbarian II. Ce serait trop long et ça vous ôterait tout le plaisir de la découverte. Par contre, il m'a paru nécessaire de vous donner quelques conseils quant à la bonne utilisation des plans et quelques astuces pour ne pas rester coincer trop longtemps dans un tableau.

LE FOND DU PUITS

La première chose à savoir est que les pièges les plus dangereux sont les puits. Il faut éviter au maximum d'emprunter un chemin qui vous oblige à sauter par-dessus un puits. Pour cela, étudiez bien votre parcours avant de commencer, et n'hésitez pas à utiliser la pause pour vous orienter.
Vous savez sans doute que, pour terminer Barbarian II, vous devez récolter deux objets par niveau. Ces objets ne sont pas toujours situés au même endroit dans le même level. En fait, il existe quatre emplacements dans lesquels peuvent se trouver les deux objets, évidemment lorsque vous commencez une partie, vous ne savez pas exactement où ils sont. Il vous faudra prendre une option et tant pis si ce n'est pas la bonne...
Autre détail, dans le troisième niveau, pour ouvrir certaines grilles, vous devrez auparavant prendre une clé gardée par un bonze ou un nain armé d'une grande hache. Ce nain est certainement votre plus redoutable adversaire (hormis Drax) ; pour le vaincre, je n'ai trouvé qu'une seule tactique, lui foncer dessus, lui donner un coup et sortir immédiatement de la salle et revenir pour recommencer la même tactique. Ça ne marche pas à tous les coups, mais c'est la manière la plus efficace que j'ai trouvée pour abattre cette petite teigne.

POUR FINIR

En deux mots, voici comment passer les deux monstres qui gardent le donjon de Drax dans le quatrième level. Pour le premier, foncez tout droit, ne vous préoccupez pas des boules de feu qu'il vous envoie, traversez les deux rivières en courant ou en sautant, comme vous pourrez. Une fois arrivé près du monstre, si vous avez récolté les objets dans les niveaux précédents, le monstre s'enfuira à votre approche.
Pour le diable qui sort de son puits, foncez droit sur lui dès que vous entrez dans la pièce. Placez-vous le plus près de lui et donnez-lui des coups d'épée vers le bas. Ainsi, il ne pourra pas vous toucher et vous le tuerez facilement.
Pour Drax, je ne vous donnerai aucun conseil, je préfère vous laisser la joie de le décapiter par vos propres moyens... Bonne chance !

Pierre

LA CARTE DES LIEUX, DE

BARBARIAN II

PAR TRASHER, VALLS ... ET PIC !

LEGENDE :

Passage double sens
Puit
Rivières
vie
Objet
Porte avec Clef !
Orques
MONSTRE

LE NORD

CROUÊÊK

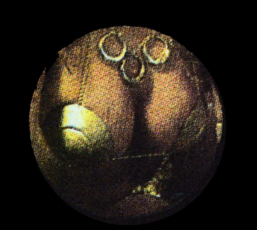
PREMIER NIVEAU !

UUK...

SORTIE

GROTTE

DÉPART





2nd level : LES SOUTERRAINS !

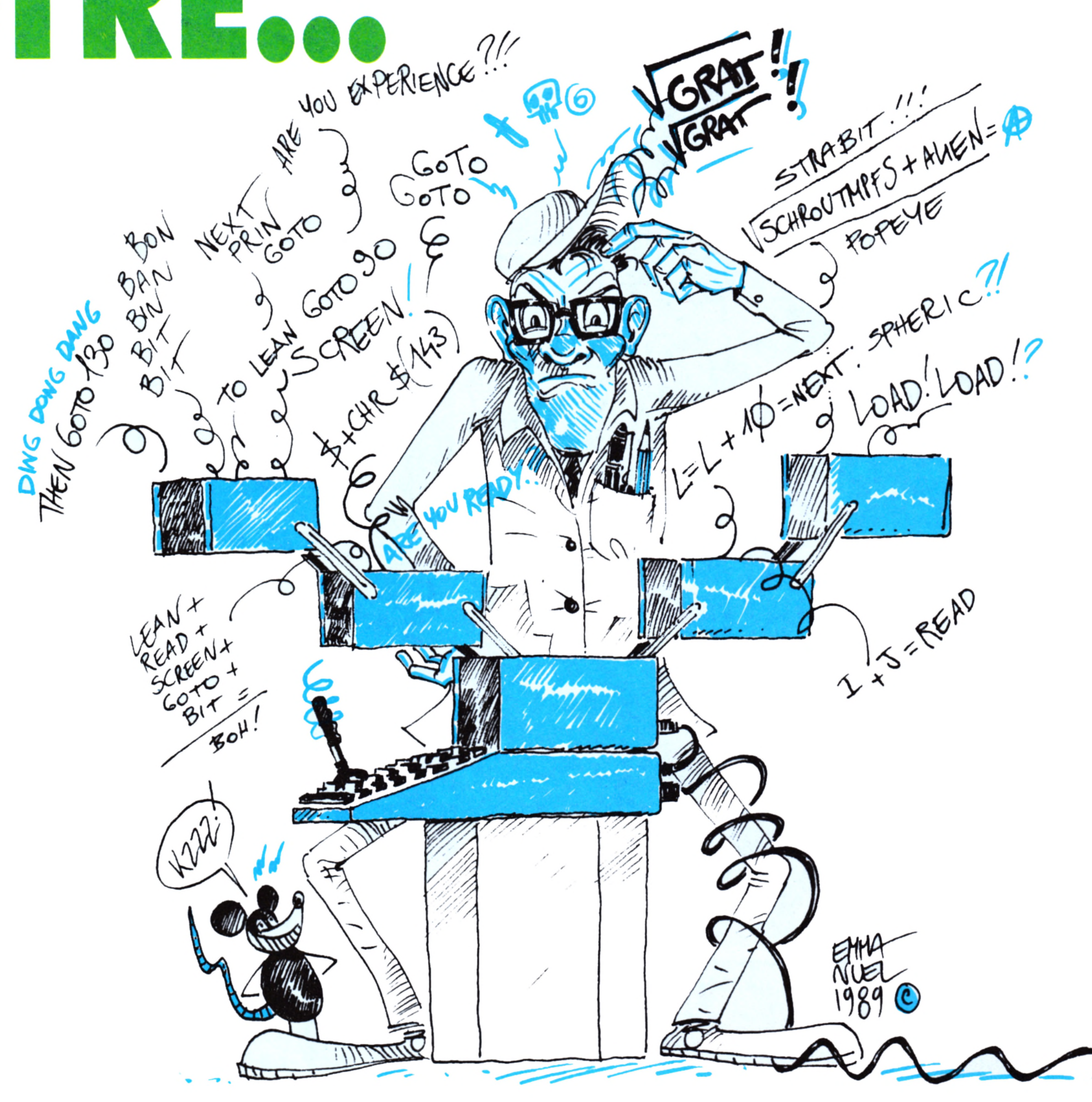
SORTIE

LE NORD

DÉPART


BARBARIAN II
3rd level : LE DONJON !
SORTIE
NORD
GRO.
DÉPART
ET POUR FINIR : le 4e niveau !
LE NORD EST PAR LÀ
DÉPART !
DRAX

TELECHARGEMENT VOTRE...



C'est de sous une avalanche de courrier que j'écris ces deux pages ce mois-ci : des dizaines de lettres arrivent, en effet, chaque semaine, les unes demandant le pourquoi du comment de la transformation de leurs pages Minitel, les autres applaudissant à vive voix notre initiative. Comme quoi il est difficile de contenter tout le monde en même temps.

Il apparaît, depuis quelque temps déjà, que la majorité de nos lecteurs sont nouveaux dans le monde d'Amstrad : ils possèdent leur CPC depuis beaucoup moins de deux ans en moyenne. De fait, il nous a semblé utile de leur expliquer le b a-ba de tout ce qui a trait à leur machine. Cela est valable autant pour le téléchargement que pour les pokes, par exemple, les deux domaines les plus difficiles à appréhender par les néophytes (mis à part les bidouilles et l'assembleur, tâche dont Sined s'acquitte, si j'ose dire, fort bien). Bref, c'est comme ça, et y'a pas de raison que ça change (en tout cas, pas tout de suite). Vous retrouverez donc pour la deuxième fois notre encadré spécial "Téléchargement : mode d'emploi", encadré qui sera dorénavant publié tous les mois.

Mais laissons là les jérémiades. Je voudrais profiter de cet instant de détente pour glisser subrepticement un salut amical à Clint que j'ai rencontré un dimanche soir sur Minitel. Voilà qui est fait, on va pouvoir passer aux choses sérieuses.

TRAILBLAZER DE GREMLIN GRAPHICS

Ce mois-ci, j'ai décidé de vous parler de deux des meilleurs jeux jamais parus sur CPC, à tel point qu'aujourd'hui encore peu de nouveautés leur arrivent à la cheville. Ces deux prodiges se nomment Trailblazer et Lightforce.

Fou, fou, fou, voici les trois mots qui qualifient le mieux Trailblazer, jeu au demeurant fort original, dans lequel

PASSEZ VOTRE 464 A LA VITESSE DISQUETTE

Pour faire décoller la navette spatiale, on lui met des fusées d'appoint. Pour votre 464, le lecteur de disquettes DDI 1 suffit. Et vous voici propulsé dans la quatrième dimension de la micro... vous accédez ainsi à l'univers des logiciels du 6128 sans renoncer à ceux de votre fidèle AMSTRAD 464.

AMSTRAD

1790 F TTC*

AVEC 10 JEUX DU HIT PARADE SUR DISQUETTE 3"



saboteur
sigma 7
airwolf
combat lynx
thanatos
saboteur II
critical mass
deepstrike
turbo esprit
bombjack II



En vente chez tous les revendeurs

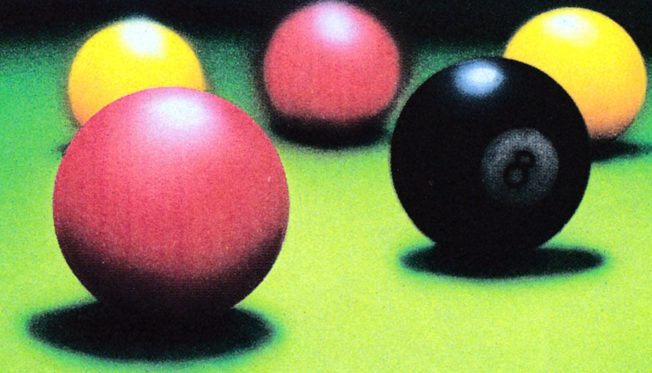


Pour obtenir la liste des points de vente
Tapez 3615 Code AMSTRAD

* Prix indicatif

Mendès-France. M C

3D POOL





TELECHARGEMENT VOTRE...

vous incarnez non pas un super héros invincible, mais un bête ballon de football ! Votre but est de guider ce ballon sur une piste damée et parsemée d'embûches, le tout dans un temps limité. Et si le premier parcours peut sembler facile, il n'en va pas de même des treize suivants, vous pouvez me croire. Dans le genre preneur de tête, on ne fait pas mieux.
Les embûches ci-dessus citées sont de deux sortes : cases manquantes (des trous, koâ) dans lesquelles la balle tombe irrémédiablement, et cases de couleurs, chaque couleur ayant un effet différent. Ainsi, les cases blanches font sauter la balle, très pratique pour éviter un trou, mais cela peut également être un excellent piège à abrutis (genre, la balle retombe directement dans un trou). Autre exemple, les cases jaunes, qui accélèrent la vitesse (et le score augmente proportionnellement à celle-ci). Les vertes, au contraire, réduisent la vitesse, et les bleues inversent carrément les commandes (la gauche va à droite et réciproquement).
Il existe quand même une possibilité de sauter volontairement par dessus un obstacle, mais le nombre de sauts possibles est limité à quatre par parcours.
Il faut, pour bien comprendre la philosophie de Trailblazer, le replacer dans son contexte originel : à l'époque, la mode était aux jeux comme Marble Madness ou Spindizzy, qui requièrent une grande habileté au joystick et une excellente connaissance des différents niveaux (un jeu récent reprend ce principe : Incredible Schrinking Sphere d'Electric Dreams).
Si j'avais à noter Trailblazer comme pour une critique "normale" de jeu, je lui mettrais, sans hésiter, au moins 95 %. Allez-y, c'est du tout bon.

LIGHTFORCE DE FTL

Là, on change complètement de registre, pour retomber dans le plus classique shoot'em up, plus connu sous le nom de "tchac-tchac poumpoum" (mais non, Alain, on ne t'a pas appelé).
Cette catégorie de jeux est bien connue pour l'absence totale de scénario intéressant, et Lightforce n'échappe pas à la règle. M'enfin, je va vous le raconter quand même, histoire que vous sachiez à quoi vous attendre.
Un appel de détresse provenant des diverses colonies autour de Regulus a été capté : "Des vaisseaux d'origine inconnue sont en train d'atterrir près de nos installations vitales !" Le conseil de sécurité de la fédération Gem réagit immédiatement et de façon décisive : il mobilise toute la force spatiale dans le secteur de Regulus...
Malheureusement, "toute la force spatiale dans le secteur de Regulus" se réduit à un seul appareil de type Lightforce, et piloté, devinez par qui ? Par vous, oui. Bref, vous allez rencontrer des milliers de vaisseaux étrangers prêts au combat et des centaines d'installations militaires au sol, qu'il vous faudra, bien entendu, tous exterminer jusqu'au dernier. A vous de jouer...
Je vous l'avais dit, rien de bien transcendant. Là où Lightforce fait, par contre, très fort, c'est dans sa réalisation : les graphismes sont superbes et les sprites énôôôrmes. Seul le scrolling vertical choque un peu au départ, mais on s'y habitue très vite. C'est aussi et surtout son charme, car une fois qu'on a pris le joystick en main, il devient impossible de le lâcher de toute la journée (sans exagérer, ou alors, un tout petit peu) !
J'ai rarement rencontré un jeu qui soit aussi prenant. Pourtant, les shoot'em up, sans me vanter, ça me connaît. J'irais même jusqu'à dire que c'est mon type de jeu préféré, alors... Vous pouvez me croire quand je vous dis que ce jeu-là, c'est du béton.

Show-Setph

HIT-PARADE

Ce qui suit est le hit-parade conjugué d'Amcharge et d'Amstrad. Consultez-le pour vous faire une idée des jeux qui se téléchargent le plus en ce moment.
1 : A.C.E
2 : Arkanoïd
3 : Airwolf
4 : Asterix and the Magic Cauldron
5 : Formula One Simulator
6 : Legend of Kage
7 : Barbarian
8 : Airwolf 2
9 : Trantor
10 : Elektra Glide

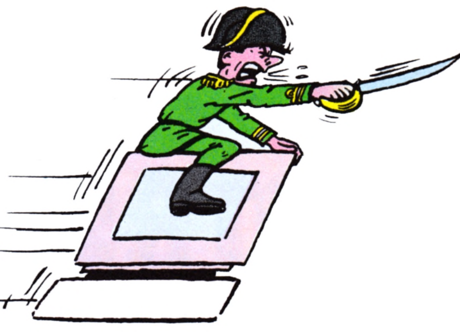
TELECHARGEMENT : MODE D'EMPLOI

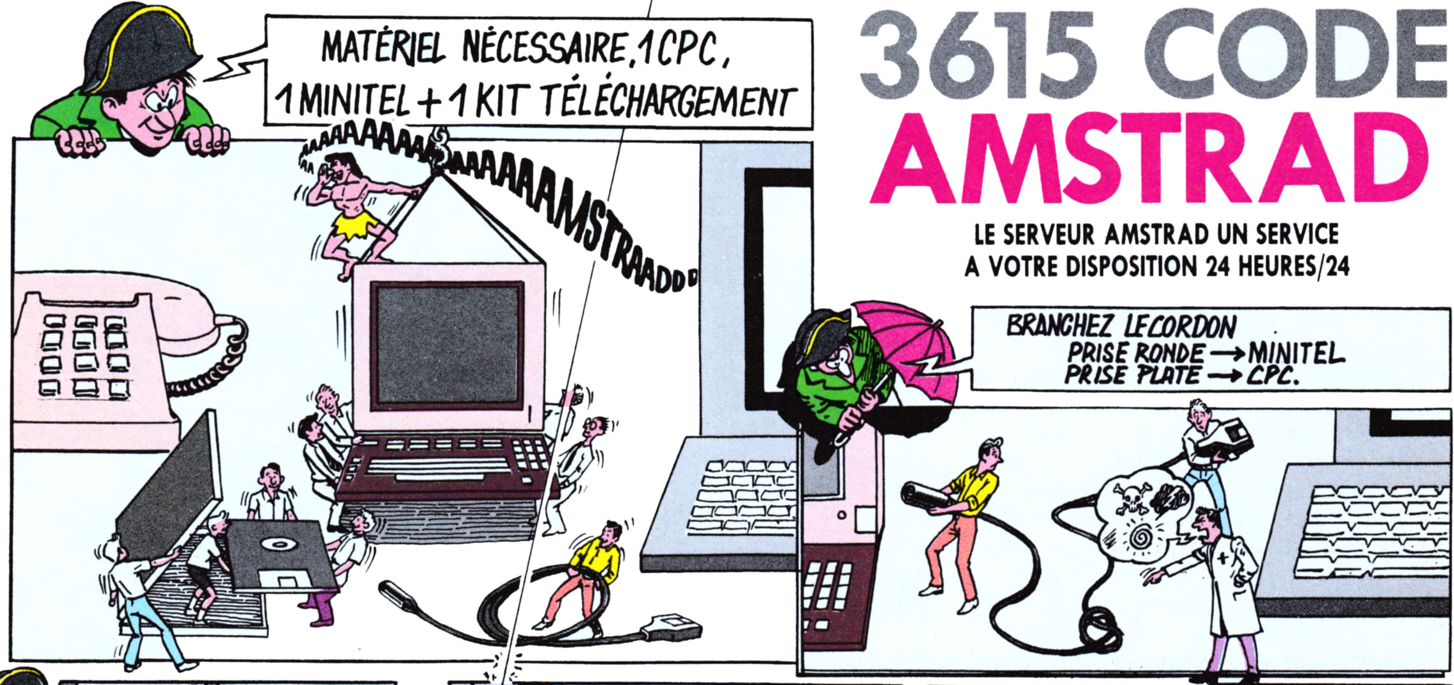
Et voici donc la suite tant attendue de notre grand feuilleton de l'été, avec, dans les rôles principaux, un CPC, un Minitel et un kit de téléchargement Amcharge.
SIXIEME ETAPE : On se connecte sur 36-15 Amcharge ou 36-15 Amstrad et on charge le logiciel de téléchargement en tapant RUN "AMCHARGE" (valable pour les versions K7 et D7).
SEPTIEME ETAPE : On choisit dans les deux menus, celui du Minitel et celui du CPC, l'option "Télécharger". Le CPC affiche alors "Prêt à télécharger", et attend les données en provenance du Minitel.
HUITIEME ETAPE : On choisit sur le Minitel le logiciel que l'on désire télécharger. Ensuite, tout se passe tout seul. Comptez en moyenne un quart d'heure par logiciel téléchargé.
NEUVIEME ETAPE : Jouer. Si le logiciel téléchargé était en location uniquement, il s'exécute automatiquement dès le transfert terminé. S'il était en vente, il se sauvegarde automatiquement, également sur disquette ou cassette (pensez à en insérer une vierge avant). A ce moment là, toujours dans le logiciel Amcharge, choisir l'option "Utiliser un logiciel" et suivre les directives à l'écran.
DIXIEME ETAPE : Jouer (bis). Après avoir éteint son CPC, on ne peut réutiliser que des jeux en vente. Pour cela, charger le logiciel Amcharge comme décrit dans la sixième étape, et procéder exactement de la même manière que dans la neuvième étape (option "Utiliser un logiciel"). C'est tout.
Dans le prochain numéro, on recommencera tout depuis le début.

Setph a pas ri









3615 CODE AMSTRAD

LE SERVEUR AMSTRAD UN SERVICE A VOTRE DISPOSITION 24 HEURES/24

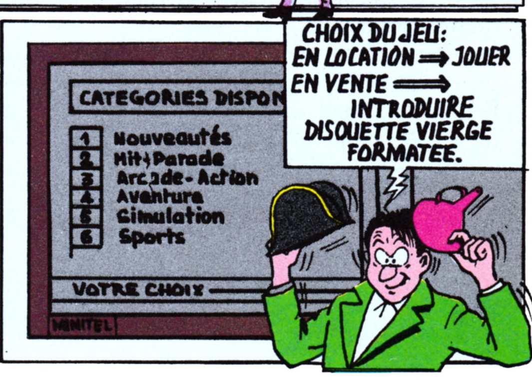
ALLEZ ! DU NERF !

INTRODUIRE CASSETTE OU DISQUETTE DU KIT

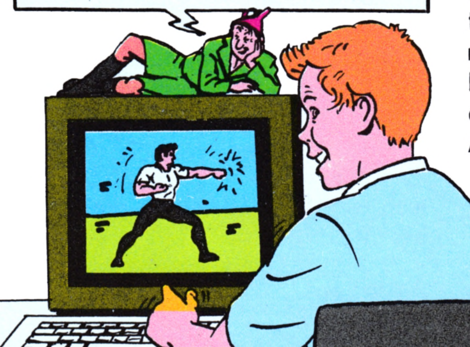
PAN !

LANCEZ AMSTRAD

RUN **AMSTRAD**



TÉLÉCHARGEMENT



AMSTRAD : vous saurez tout ! Rubrique NEWS : les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions. Rubrique QUESTIONS/REPONSES : plusieurs centaines de réponses aux questions que vous vous posez. Rubrique FORUM : développez en direct un sujet ou une question d'actualité informatique. Rubrique TRUCS ET ASTUCES : améliorez la convivialité de votre machine.

La question du siècle à nous poser ? La MESSAGERIE vous assure une réponse dans les 24 heures par un de nos techniciens.

L'adresse d'un revendeur, d'un éditeur ou d'un centre d'information AMSTRAD ? Consultez la rubrique LES BONNES ADRESSES et mettez vous en contact direct avec eux.

AMSTRAD : la gamme ! Le catalogue de tous nos produits : les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques, l'Audio et la Vidéo, avec leurs spécifications, leurs prix et leurs atouts.

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque, à l'ordre d'Amstrad de 99 Francs+15 Francs (frais de port et emballage) soit 114 Francs. AMSTRAD - 72-78, Grande Rue - Boîte postale 73 - 92310 Sèvres ％17

Nom : ____________ Prénom ____________

Adresse : ____________

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : ____________

Pour AMSTRAD 464 version cassette ☐ Pour AMSTRAD 6128 version disquette ☐



LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

**Ah, les aminches, c'est les vacances, je suis toute joyeuse, je gambade dans la rédaction de *Cent Pour Cent* en fredonnant des petites chansons. Et puis voilà t'y pas qu'ils remettent ça, les autres, ceux de la rédaction, même que c'est Pierre qui en a eu l'idée.
Voilà ce qu'il a dit ce grand nigaud : "Pour les vacances, ce serait chouette qu'on fasse des jeux et des tests psychologiques. D'ailleurs, j'ai une idée, on va faire un test dont le thème sera : Arriveriez-vous à séduire Miss X. Elle est pas bonne mon idée, hein ?"... Donc, test il y a. Ils m'ont posé plein de questions et il a bien fallu que j'y réponde, vous allez apprendre des tas de trucs sur moi. Tant pis si j'en perds un peu de mon charme mystérieux, es la vida...**

Salut Miss X,
Malgré la haine que tu m'inspires (en effet, tous les garçons ne parlent que de toi ! Grrr !!), je t'écris pour répondre à la proposition de Marc (cf n° 15). Oui, il existe des amstradiennes, des génies du pianotage CPC (moi, par exemple). Mais je ne trouve pas qu'une Miss CPC devrait être élue parce qu'elle est mignonne ; ça n'aurait pas de rapport avec le CPC et je suis sûre de gagner, c'est pas marrant. Non, je pense plutôt qu'on devrait organiser un concours de programmation entre filles. Chaque amstradienne devrait inventer un petit programme astucieux ou rigolo ; le meilleur verrait sa créatrice obtenir le titre de Miss CPC. Qu'est-ce-que vous en dites ? Allez les filles ! Montrons aux gars qu'on est aussi balèze qu'eux ! Défoncez-vous parce que je programme aussi bien que je suis belle (entre nous mon surnom c'est E.T.). Bye bye Miss X (je rage).

Sandy

Chère Sandy,
Bravo pour ta lettre, je la trouve drôle et pleine de bon sens, aussi je t'offre un abonnement gratuit pour un an. Ton idée est excellente, nous attendons donc des petits programmes écrits par des filles et le tien en priorité. Sined et Poum se feront une joie de sélectionner les meilleurs et de prendre contact avec leurs auteurs pour les récompenser.
C'est un concours exclusivement réservé aux filles. Non mais ! A bientôt Sandy.

Ma Miss X adorée,
Je me décide enfin à t'écrire, car j'ai eu une idée qui me semble pas trop mal. Je m'explique : pourquoi ne créeriez-vous pas une rubrique "questions/réponses spécial jeux". Cette rubrique reprendrait les questions que posent les joueurs en difficulté et les solutions que proposeraient d'autres joueurs. Comme ça, il y aurait plus d'échanges entre les lecteurs.
Encore une chose : n'as-tu rien d'autre à dire que "non", à la question que posent de nombreux lecteurs à propos de la photo de l'équipe (même une toute petite ?). Je t'embrasse et au mois prochain, c'est promis.

Mister No

Hello Mister No,
Ton idée n'a rien d'original, mais comme tu n'es pas le premier à nous réclamer ce genre de rubrique, je peux te dire que, dès le mois de septembre, tu la retrouveras tous les mois dans *Cent Pour Cent*. Aussi, vous pouvez d'ores et déjà nous envoyer vos questions et vos réponses pour les jeux d'aventures sur CPC. Quant à ta deuxième proposition, la réponse est : NON !...
Ciao Mister No.



Ma Miss X adorée,
Je t'envoie cette missive pour te dire : UN DE PLUS ? Oui, un de plus à attendre ta photo dans une des cent pages d'Amstrad Cent Pour Cent. Mais que ferais-je sans (cent) toi ? Mon sang (cent) coulerait-il encore dans mes veines ? Et puisque tu acceptes toutes sortes de lettres, ma "psy" charmeuse (et charmante), je te fais part de mon rêve que je réalise chaque nuit inlassablement : je te vois, toi Miss X, en robe bleue à gros pois jaunes nager dans une piscine de chewing-gum vert.
Mais trêve de sérieux, j'ai une idée à te proposer : à quand une panoplie d'objets avec l'effigie d'Amstrad Cent Pour Cent et de Miss X ?
Gros poutous.

Mister Y

Hye, Mister Why,
Je ne reviendrai pas une fois de plus sur la question fondamentale qui semble hanter 90 % de vos cerveaux fatigués, lecteurs chéris.
Pour ton rêve, je le trouve amusant, mais l'idée de me retrouver plongée tous les soirs dans une piscine de chewing-gum, je la trouve un peu trop collante.
Pour la ligne d'objets à l'effigie de *Cent Pour Cent*, nous vous réservons une méga-surprise pour la rentrée de septembre. Pour l'instant, je ne peux pas en dire plus. Je t'y salue, Y.

Miss X

J'ACCOURS : RIEZ,



Eh oui, que voulez-vous, il est de plus en plus difficile de trouver des titres jeux de mots avec mon nom, alors je cherche mon inspiration ailleurs. Chez Shakespeare, pour être plus précis (j'inspire, Shakespeare, j'inspire, Shakespeare, etc. Quelle gymnastique !).

Tiens, ce mois-ci, on va faire dans le condensé. Il paraît qu'il est plus intéressant pour vous d'avoir plus de courrier et moins de blabla. Ce avec quoi je suis, dans la théorie, entièrement d'accord. Simplement, je pense que ce n'est pas parce qu'on fait une rubrique sérieuse et importante, qu'il ne faut pas se marrer un peu. Tout ça pour vous dire que j'ai reçu quelques lettres rigolotes à mourir, et notamment celle de Jean-François Romain qui habite à Saint-Germain-Laval, dans le 42 (Loire). Je n'aurais pas un seul instant hésité à vous en faire partager les passages les plus savoureux, si ce n'avait été leur contenu quelque peu tendancieux, qui ne saurait être reproduit ici (encore une fois, ceci est une rubrique sérieuse).
En bref comme en ajax, ce que j'essaie de vous faire comprendre, c'est que j'adore ce genre de missives, et que vous pouvez recommencer quand vous voulez... A bon entendeur... (Note à la maquette : rayez le mot "entendeur" et remplacez-le par "lecteur", merci d'avance.)

Salut à toi, ô Frank Einstein. J'ai cru remarquer, à la lecture de ta prose sacrée, que tu étais au moins aussi balèze que Sined en Assembleur, sinon plus. C'est pourquoi j'ose, dans mon infinie ignorance, te poser la question suivante : comment disposer des interruptions en Assembleur, alors que le programme que je suis en train de faire inhibe complètement le système. De fait, je ne puis disposer des vecteurs du genre #BCD7 et toutes ces sortes de choses... Dans l'espoir d'une réponse rapide de ta part, je te prie d'agréer ma plus sincère admiration (mais gare à toi si tu réponds pas !).

Jeremy Dadole, Bourg-En-Bresse

MES LECTEURS !

Dis-moi, mon cher Jeremy, ne t'appelerait-on pas le roi de la flatterie ? Sined aussi balèze que moi, c'est un énorme compliment que tu lui fais là. Je vais lui en faire part immédiatement, je suis sûr qu'il sera fou de joie (lui qui a toujours désiré que l'on reconnaisse son talent). Et j'espère que cette leçon me vaudra bien un fromage...

Bon, toute plaisanterie mise à part, il te faut détourner le RST #38 par lequel le Z80 gère toutes ses interruptions, c'est-à-dire placer directement l'adresse de ta routine en &H39 (on trouve, en effet, en &H38 un JP adresse). Dans cette routine, la première chose que tu auras à faire sera d'empêcher, au moyen d'un DI, qu'une autre interruption ne vienne perturber celle en cours, puis de sauvegarder les registres au moyen des instructions EXX et EX AF, AF (n'oublie pas de les récupérer en sortant). Mais là attention : plus de musique, plus de clignotement d'encres, et surtout plus de clavier (donc plus de joystick non plus). A toi de tout reprogrammer ! M'enfin, je suppose que si tu as décidé de te passer du système, tu dois déjà être prêt à cette éventualité. Quoi qu'il en soit, je te souhaite un bon courage.

Bonjour, je ne sais pas si c'est à vous que je dois m'adresser, mais j'ai un problème concernant l'utilisation du CPC 464 + lecteur DD1 que j'ai offert à mon fils pour son anniversaire. J'avoue avoir été conquis par cet ordinateur, et y passer pas mal de temps moi aussi (au grand désarroi de ma femme). Totalement novices en informatique, mon fils et moi-même avons du mal à nous mettre à la programmation en langage Basic, et aimerions savoir s'il existe des clubs ou associations pouvant nous aider à nous perfectionner dans ce domaine.

M. Richard Fichter, Pulversheim

Aïe, aïe, aïe ! D'abord, bravo pour votre engouement pour le CPC et l'informatique en général, les parents étant d'habitude plutôt récalcitrants à ce genre de hobby (voyez comment votre femme semble réagir...). Mais hélas, je ne puis vous être d'aucun secours réel ni immédiat quant à l'adresse d'un club proche de chez vous, tout simplement parce que, d'une part, je ne connais absolument pas votre région, et parce que, d'autre part, nous ne tenons pas une liste de tous les clubs CPC existant en France. Je vous conseille donc de vous renseigner auprès de votre revendeur, qui, lui, doit certainement avoir quelques contacts.
J'en profite d'ailleurs pour lancer un appel aux responsables de clubs qui désirent se faire connaître : il va de soi que le courrier des lecteurs est la rubrique idéale pour parler de vous (en quelques lignes, hein, faut pas non plus exagérer). Alors n'hésitez pas !

J'ai remarqué que tu parlais beaucoup d'Assembleur dans ton courrier, mais très peu du Basic et pas du tout du Logo. Pourtant, je pratique ces deux langages avec assiduité, même si je ne parviens pas toujours à faire exactement ce que je voudrais. Enfin, je suppose que c'est parce que tu reçois en majorité des lettres de gens qui ont des problèmes d'Assembleur ?
Mon problème à moi te sera assez simple à résoudre, je crois : je voudrais savoir comment je peux faire (en Basic, donc) pour qu'une encre clignote entre plusieurs couleurs, par exemple pour faire un dégradé de bleu, au lieu de deux seulement. J'ai essayé de rajouter des paramètres à la commande INK, mais le Basic les refuse.

Jean-Michel Plançon, Paris

Heu... J'ai bien lu, là ? Tu programmes vraiment en Logo ? T'es maso, ou quoi ? Déjà que programmer en Basic, faut vraiment le vouloir (c'est un avis personnel qui n'engage que moi, hein), mais alors là, en Logo... Un conseil, flingue-toi tout de suite, ça sera moins douloureux !
Donc, pour qu'un numéro d'encre clignote entre, nous dirons, quatre couleurs, nous allons utiliser l'instruction EVERY du Basic, qui permet de détourner le programme en cours, à un intervalle de temps régulier, pour le brancher sur un sous-programme de ta composition. Etudie le listing cidessous (ou ailleurs dans la page, je ne sais pas au juste, Auguste) :

```
10 MODE 1:DIM c(3)
20 FOR i=0 TO 3:READ c(i):NEXT i
30 PEN 1:PRINT "Je change de couleur !"
40 EVERY 5,1 GOSUB 100
50 GOTO 50
60 DATA 1,2,20,26
100 a=a+1:IF a>3 THEN a=0
110 INK 1,c(a)
120 RETURN
```

Et voilà ! Ainsi, l'encre numéro 1 va passer du bleu au bleu vif, puis au turquoise, puis enfin au blanc. A toi de l'adapter à tes besoins.

Hello, Frank ! Est-ce que tu peux me dire s'il existe un moyen simple de détourner le RESET du CPC, de telle façon que si l'utilisateur appuie sur Ctrl-Shift-Esc, le programme continue à une routine mise là par mes soins, SANS PLANTER, c'est le plus important (le tout en Assembleur, ça va de soi) ?

Marc

Achh ! Voilà la question que je redoutais depuis le début... Hélas non, je ne puis point te le dire, vu que tous mes essais personnels se sont révélés infructueux. J'ai eu beau interdire les interruptions, échanger les registres principaux avec les secondaires, bref, prendre toutes les précautions possibles, je n'ai pas réussi : au bout de deux ou trois RESET de suite, c'est le plantage inévitable ! Et pourtant, je sais que c'est possible. Alors, si quelqu'un parmi vous connaît le truc, qu'il soit assez sympa pour en faire profiter les autres. Merci d'avance.

Voilà qui clôt notre courrier de ce mois. Rendez-vous à la rentrée pour la suite de nos merveilleuses aventures au pays des... heu... des merveilleuses aventures à vivre. Atchao, bonsoir, à plus, et toutes ces sortes de choses...

Frank Einstein

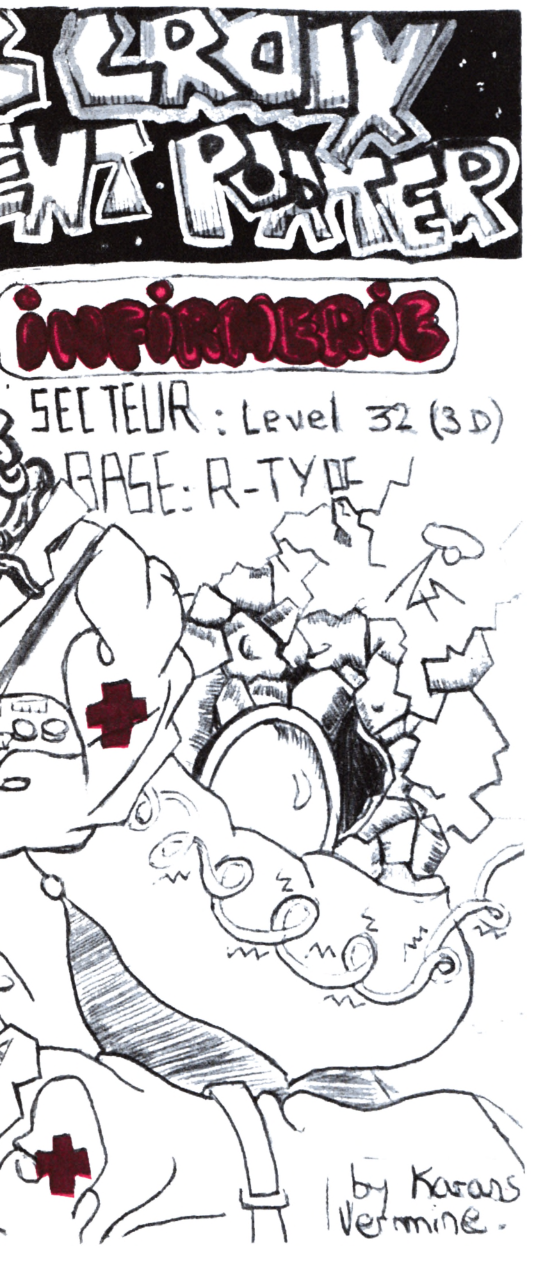


POKES AU



Quelle chaleur, mes aïeux, quelle chaleur ! On étouffe littéralement. En plus, ici, avec les ordinateurs qui tournent 48 heures sur 24, je vous raconte pas le four qu'on subit tous les jours. Vite, un Coca pour me rafraîchir un peu.

"Sale temps pour les bas-de-poitrine", comme dirait Lipfy. Et il a raison, le bougre. En tout cas, cela me donne l'occasion de caser ici une pub-copinage spécial Parisiens, non pas pour un fanzine, ni même pour une marque de vin italien maintenant connue, mais pour un café qui se trouve au cœur même de Paris. Ce qui, vu comme ça, ne présente rien d'extraordinaire en soi, si ce n'est le fait que c'est un café magique, dans lequel tout le monde, du patron aux serveurs en passant par le barman, la dame-pipi et le balayeur du soir, est magicien et effectue des tours sous les yeux ébahis des clients. Il y a même un spectacle gratuit au sous-sol toutes les heures en moyenne, seule la consommation étant obligatoire (comptez environ 100 francs). Et où se trouve cet endroit hors du commun, le seul de Paris et même d'Europe ? Place du Marché-Sainte-Catherine, en plein dans le Marais. Si vous ne savez pas quoi faire le soir, allez donc y faire un tour, vous ne serez pas déçu. Fin de la pub-copinage, retour à nos moutons.



Nos moutons qui vont vite être tondus, puisque, sans plus tarder, je vous livre le sommaire de notre émission de ce mois-ci. A 20 h 30, la suite de La Méthode De Septh Pour Trouver Des Vies Infinies Dans Les Jeux Qui Sont Trop Difficiles Sinon (LMDSPTDVI DLJQSTDS). A 22 h 45, encore une suite, mais il s'agit cette fois-ci de celle de la série "Comment ça marche", série d'aide à l'emploi des bidouilles. Nous finirons notre soirée sur la Septh-ième chaine avec le journal de minuit, "Le choix des pokes, le poids des octets", présenté par la même personne que d'habitude, c'est-à-dire moi-même. Mais dans l'immédiat, place à notre grand film, "Le coin du discobole". Bonne soirée (sourire niais et coincé du présentateur pendant deux minutes, temps nécessaire aux techniciens pour appuyer sur le bouton "play" du magnétoscope).

LE COIN DU DISCOBOLE

Bonsoir. Nous allons entrer dans le vif du détail, mais après vous avoir présenté nos invités de ce mois-ci. A ma gauche, nous avons monsieur Jeremy Routier, qui a failli gagner les trois logiciels mis en concours pour les vies infinies de Barbarian II (Blasteroïds). A côté de monsieur Routier, nous trouvons monsieur Fomxay de Nancy, qui connaît sur le bout des doigts tous les jeux espagnols du moment (Mutant Zone, Sol Negro, Colyseum et Ballon Challenge). A sa gauche, monsieur Christophe Delpierre, dont c'est le grand retour parmi nous (The Vindicators). J'ai également invité Mister Plus (Northstar, Fire & Forget et Samuraï Warrior). A vous de faire votre choix.

THE VINDICATORS.
Sur la disquette originale, on se rend en piste 09, secteur 03, adresse 003B et on remplace le 05 qui s'y trouve par un 63. Afin que les deux joueurs puissent bénéficier de cette bidouille, on avance de quelques octets jusqu'à l'adresse 0053, où l'on répète la même opération (05 remplacé par 63). Cela attribue 99 vies. Pourquoi (seulement) 99 ? Parce qu'avec 255 vies, le jeu plante, et parce qu'au-dessus de 100 vies, ça fait des choses inesthétiques. Et toc.

MUTANT ZONE d'OPERA SOFT.
Pour avoir 255 vies dans ce jeu génial mais beaucoup trop difficile, il faut rechercher la chaîne C9-3E-05-32-27 et remplacer le 27 par FF. Pour avoir des armes en plus grande quantité, il faut rechercher la chaîne CD-3E-09-32-23 et remplacer le 09 par FF. C'est valable pour la première partie, voici la marche à suivre pour la seconde : rechercher C9-3E-05-32-28 et remplacer le 05 par FF.

SOL NEGRO.
Toujours pour avoir 255 vies, il faut rechercher dans la première partie, la chaîne 3E-14-32-36 et remplacer le 14 par un FF. Pour la seconde partie, la chaîne à rechercher est 3E-14-32-38 et, là encore, remplacer le 14 par FF.
Au passage, le code pour accéder à la deuxième est 2414520.

COLYSEUM.
On recherche la chaîne 56-3E-05-32-D6-68 et on remplace le 05 par FF. Et qu'est-ce qu'on obtient ? Je vous le donne en mille : 255 vies, oui.

BALLOON CHALLENGE.
Un très vieux jeu maintenant, mais toujours aussi génial et, surtout, qui possède une musique signée Rob Hubbard (pour les ceusses qui connaissent). On recherche 3E-03-22-D1 et on remplace le 03 par 50 (c'est le maximum autorisé).

BLASTEROIDS.
Pour obtenir des vies infinies, il suffit de se rendre (sur l'original) en piste 6, secteur 17, adresse 014D, et de remplacer le 3D qui s'y trouve par un 00. En fait, cela ne fournit pas des vies infinies, mais 255 vies, ce qui revient quasiment au même.

SAMURAI WARRIOR.
Pas de vies infinies, seulement de l'énergie, ce qui n'est pas si mal non plus, puisque ça permet de ne pas perdre de vie du tout : on recherche la chaîne CA-DE-3F-32-8D-03 et on remplace les trois derniers octets 32-8D-03 par des 00.

FIRE AND FORGET.
Dans le noble et salvateur but d'éliminer tout adversité, il faut rechercher la chaîne 50-60-96-32-50 et remplacer 96 par 00.

NORTHSTAR.
Idem ici : pour ne plus avoir aucun



ennemi, il faut rechercher la chaîne 21-3A-05-34-C9-E1-C9 et remplacer le 34 par 35.

LMDSPTDVIDLJQSTDS (2e PARTIE)

Bon, voici la suite de la désormais fameuse (qui a dit "fumeuse" ?) "Méthode De Septh Pour Trouver Des Vies Infinies Dans Les Jeux Qui Sont Trop Difficiles Sinon". Si ma mémoire est bonne (et normalement, elle devrait l'être, vu que je viens à peine de finir de relire l'article du mois dernier), on avait pris pour exemple cet excellllent jeu qu'est ISS, et on en était arrivé à un point crucial, celui de trouver l'endroit dans le programme où le programmeur décide du nombre de vies allouées au joueur. C'est-à-dire que nous avions recherché un certain nombre de chaînes hexadécimales, correspondant à autant de manières différentes de ranger, en assembleur, une valeur en mémoire. Nous avions même évité un piège ridicule, à savoir que le programmeur poke un 2 au lieu d'un 3 (les vies sont comptées de 0 à 2 et non de 1 à 3). Il nous était même possible de remplacer, dans la chaîne, ce 02 par un FF pour obtenir 255 vies, ce que n'importe quel cracker débutant devrait être capable de faire. Nous allons donc maintenant passer aux choses sérieuses : empêcher ce nombre de vies de diminuer.

Or donc, Discology avait trouvé trois fois la chaîne 3E-02 (LD A,2 en assembleur) sur la disquette (piste 4, secteur 46, adresse 012E pour la première, piste 9, secteur 43, adresse 01E1 pour la deuxième, et enfin piste 9, secteur 44, adresse 00C7 pour la dernière). Pour déterminer laquelle de ces trois adresses est la bonne, il va nous falloir désassembler le programme. Discology va le faire pour nous : après s'être positionné sur la bonne piste et le bon secteur, on déroule le menu "Afficher" et on choisit l'option "Désassembler écran". Disco demande alors l'adresse de début, on répond par celle trouvée (dans le premier cas, 012E). Vous trouverez les désassemblages des trois adresses trouvées dans le tableau 1.

P4/S46/A012E	P9/S43/A01E1	P9/S44/A00C7
LD A,&02 CALL &BC0E LD BC,&00 ...	LD A,&02 LD C,&06 CALL &02E2 ...	LD A,&02 LD (&B02D),A ADD A,&30 ...

Et qu'est-ce qu'on en déduit-on ?
Dans la première colonne de ce tableau, on voit que le programme met l'écran en mode 2 par appel du vecteur &BC0E. Ce n'est donc pas l'adresse qui nous intéresse, on peut l'oublier.
Dans la deuxième colonne, le programme charge la valeur 2 dans le registre A, puis la valeur 6 dans le registre C et appelle enfin un sous-programme situé en &02E2. Il n'y a que peu de chances que ce soit la bonne adresse.
Reste donc la troisième colonne : le programme charge la valeur 2 dans le registre A, et sauve cette valeur à l'adresse &B02D. Ca pourrait très bien être ça (reportez-vous au tableau donné le mois dernier sur les différentes manières de poker en assembleur).
Mine de rien, nous avons fait un grand pas en avant : nous savons maintenant à quelle adresse est stocké le nombre de vies (il s'agit de &B02D). Du coup, nous allons pouvoir nous servir à nouveau de la fonction de recherche de Discology, pour trouver toutes les fois où le programme fait référence à cette adresse. Nous finirons bien par trouver une suite d'instructions du genre du tableau 2.

Instruction	Codes HEXA	Le même, en Basic
LD A,(&B02D) DEC A LD (&B02D),A	3A-2D-B0 3D 32-2D-B0	a=PEEK(&B02D) a=a-1 POKE &B02D,a

Ces codes hexa ne vous semblent-ils pas familiers ? Allons, allons, réfléchissez un peu, je suis sûr que si... Ben oui, on les retrouve souvent dans "Le coin du discobole" dans cette même rubrique...

C'EST TOUT POUR AUJOURD'HUI

Eh oui, je ne peux malheureusement pas remplir toute la rubrique avec seulement LMDSPTDVIDLJQSTDS, c'est bien dommage. Les plus doués devraient maintenant être capables de trouver comment empêcher le nombre de vies de diminuer (mais VRAIMENT les plus doués, parce qu'il y a encore un piège...). Les autres devront attendre le mois prochain, grrr, je les sens déjà enrager.
A suivre...

COMMENT ÇA MARCHE (II)

Deuxième initiation du mois, destinée à ceux qui, vraiment, n'y connaissent rien du tout : un mode d'emploi des bidouilles.
On va voir maintenant comment on met en œuvre les bidouilles du genre "rechercher une chaîne hexadécimale et la remplacer par une autre". Franchement, y'a rien de plus simple.
On commence par charger l'éditeur de Discology. Ça, tout le monde sait le faire. On échange maintenant les disquettes, autrement dit on remplace celle de Disco par celle du jeu à bidouiller (oui, je sais, y'en a parmi vous qui pensent que je les prends vraiment pour des cons, mais pensez donc un peu aux autres). Puis on choisit, dans le menu "Modes", l'option "Edition disque", et on indique les valeurs suivantes : piste de début=00, piste de fin=41, piste courante=00.
Pour la recherche elle-même, on déroule maintenant le menu "Fonctions" et on choisit l'option "Rechercher". Disco demande alors "Ascii ou Hexa ?". Répondre par H (pour Hexa). Il ne reste plus qu'à entrer la chaîne donnée dans le journal, par exemple 3D-03-32-12-9F (Disco met automatiquement des virgules entre les nombres). Confirmer par Return, et Disco commence la recherche.
Discology affiche ensuite la piste, le secteur et l'adresse où la chaîne à été trouvée, et lit la piste et le secteur en question. Il va falloir se positionner sur la bonne adresse. Pour cela, appuyer sur la touche C, un curseur clignotant apparait, qu'il faut déplacer jusqu'à ce que le compteur en bas de l'écran indique l'adresse notée plus haut. Le curseur est maintenant sur le premier nombre de la chaîne.

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

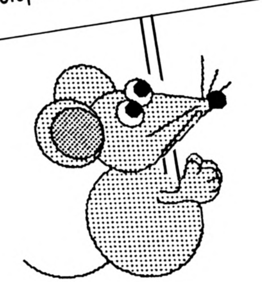
LE HACKER (version professionnelle) pour CPC 464/664/6128

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

La version 4.0 du HACKER a été acclamée par la presse informatique des deux côtés de la Manche ! Consultez les bancs d'essai élogieux des magazines français AMSTAR-CPC et AMSTRAD CENT POUR CENT !
Maintenant la version 7.0 professionnelle en FRANÇAIS est disponible !
Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de lire les fantastiques bancs d'essai, décrivons rapidement le HACKER :
Le HACKER est une interface qui se branche en 2 secondes à l'arrière d'un CPC. Elle est dotée d'un interrupteur de validation/invalidation ainsi que d'un bouton "magique". En appuyant sur le bouton, vous interrompez les programmes à tout moment. Plusieurs dizaines de commandes sont alors à votre disposition pour "manipuler" le programme interrompu !
Vous travaillez directement en mémoire où vous examinez, modifiez, désassemblez, éditez, copiez, découpez, imprimez les programmes !
Le loader d'un programme vous intrigue ? Appuyez sur le bouton durant le chargement et inspectez-le !
Vous trichez dans les jeux ? Rajoutez des vies, modifiez la table des scores avec les PEEK et POKE du HACKER !
Un logiciel hors de prix et plombé à mort n'est pas assez performant selon votre goût ? Un coup de HACKER et vous lui donnez la performance désirée !
Etes-vous un programmeur sérieux ? **La version professionnelle 7.0 du HACKER comprend un ASSEMBLEUR intégré !**
L'assembleur de la version 7.0 permet d'assembler directement et immédiatement en mémoire ! Toute erreur est immédiatement détectée !
Tous les codes standard ZILOG Z80 sont supportés.
L'interface "Le HACKER" version 7.0 est le résultat de deux ans de travail et recherches par un team de super programmeurs franco-britanniques.
Le système opérationnel du HACKER est **en français** et réside entièrement à l'intérieur de l'interface. Le HACKER comprend aussi un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
Un large manuel détaillé et explicatif **en français** accompagne le HACKER 7.0.
Il est évident que pour utiliser correctement le HACKER, il faut posséder certaines connaissances informatiques et savoir différencier un Z80 d'un camembert !
Dans le cas d'un CPC 6128, spécifiez si le bus d'extension de l'ordinateur est mâle ou femelle S.V.P.

L'interface "LE HACKER"
professionnel 7.0 ne vaut que ______ **495,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

D'autres périphériques !
Nous distribuons les versions françaises des produits ROMBO :
Digitaliseurs (on dit aussi numériseurs), cartes d'extension ROM...
Téléphonez-nous !



FAITES CROIRE A VOTRE CPC 464 QU'IL EST UN CPC 6128 !

Vous possédez un CPC 464 avec lecteur DDI1 et rêvez d'un CPC 6128... Plus la peine de jeter le 464 dans la poubelle du voisin et de dépenser une fortune ! Il vous suffit de vous procurer la **CARTE FO.DOS**
Encore une interface miracle de DUCHET Computers !
La Carte FO.DOS se branche en deux secondes à l'arrière du CPC 464 !
Aucune soudure ni connaissance en quoi que ce soit ne sont requises !
Vous pressez un interrupteur et votre CPC 464 fonctionne en mode 6128 avec toutes les commandes du 6128 à votre disposition. Finie la hantise d'avoir à définir les variables... Finies les frustrations des programmes qui ne "tournent" qu'avec les CPC 6128 ! Si vous avez certains programmes qui ne fonctionnent qu'avec un CPC 464, pas de problème, poussez l'interrupteur dans l'autre sens, et vous retournez en mode 464 !
La Carte FO.DOS offre tous les avantages des 464 et 6128 sans aucun de leurs inconvénients !
Pour les programmes énormes et gourmands en mémoire, rajoutez une extension mémoire DK TRONICS de 64K ou 256K et le bon vieux CPC 464 deviendra une machine professionnelle avec 128K ou même 320K de mémoire !
La Carte FO-DOS comporte un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
La carte FO-DOS est accompagnée d'une notice explicative **en français.**

La CARTE FO.DOS ne vaut que ______ **420,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

Le Hacker FO.DOS sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) **à :**

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. international + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP La Poste en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas la carte).

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

POKES AU RAPPORT

Remplacez alors cette chaîne par celle donnée dans le journal, confirmez par Return, et le tour est joué. Il ne reste plus qu'à sauvegarder la modification en appuyant sur la touche E. C'est tout, la bidouille est effectuée. Simple, non ?
En cas de recherche sur une disquette originale, il est possible que Disco s'interrompe brusquement pour afficher un message d'erreur : "Piste xx non formatée". Dans ce cas, retourner dans le menu "Modes" et reprendre l'option "Edition disque". Spécifier à ce moment-là comme piste de début celle où est survenue l'erreur, et recommencer la recherche.
Il arrive quand même de temps en temps que Disco ne trouve pas la chaîne demandée. Avant de me maudire, réessayer la recherche, mais avec un chaîne plus courte. Enlevez le premier ou le dernier nombre, mais jamais un du milieu. Cette fois-ci, c'est tout.
A suivre aussi...

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

On applaudit bien fort les gens dont les noms suivent : dans l'ordre d'apparition à l'écran, nous avons Tortue Génial, Lantarus & Eriorg, Manu et Bobby. Bravo à eux tous, dormez bien, et à la prochaine fois.

CALL &BCDSEPTH

```
10 ' Saboteur K7 100%
20 ' By Bobby
30 ' Salut à Cyclone Babby et Mr. Al
40 MODE 1:INK 1,1:INK 2,6:INK 3,24
50 BORDER 1
60 PEN 3:INPUT "Cheat (Y/N) ";r$
70 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="Y" THEN xl=1 ELSE xl=0
80 MEMORY 5000
90 LOAD "1",&C000
100 LOAD "2",25200:LOAD "3",6000
105 LOAD "4",16419:LOAD "5",23296
110 BORDER 0:LOAD "6",49152
120 IF xl=1 THEN POKE &5E92,0:POKE &47B3,0:POKE &47BB,0
130 CALL 23431
```

```
10 ' BARBARIAN II K7 100%
20 ' Par Manou The MICROWOLF
30 243,27,33,128,17,0,128,1
40 DATA 125,237,79,95,174,235,119
41 DATA 35,19,11,120,177,32,242,175
42 DATA 33,44,128,17,136,44,136
43 DATA 176,33,50,160,81,136
44 DATA 62,60,166,62,52,129,44
50 MODE 0:FOR a=&A000 TO &A057:READ b
60 c=c+b:POKE a,b:NEXT a
70 IF c<>7931 THEN PRINT "Data error !":END
80 POKE &A033,0:POKE &A038,0:POKE &A03D,&A7
90 POKE &A051,&18
100 INPUT "Insérez la K7 originale ",mb$
110 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &3FFF
120 LOAD "!",&8000:CALL &A000
```

```
10 ' Flying Shark Disk 100%
20 ' Bye TORTUE GENIAL
30 MODE 1:OPENOUT "x":MEMORY &3FFF:CLOSEOUT
40 b=0:FOR i=&BE00 TO &BE2C
50 READ a:POKE i,a:b=b+a:NEXT
60 IF b=3150 THEN LOAD "disc":CALL &BE00
70 PRINT "Je ris : erreur dans les datas !":END
80 DATA 33,71,4,17,0,16,1,32,0,237
90 DATA 176,62,204,18,50,71,4,205
91 DATA 0,4,205,0,16,33,32,190,34
92 DATA 227,4,195,103,4,33,0,0,34
93 DATA 112,59,34,113,59,195,0
94 DATA 192,74
```

```
10 ' WHO DARES WIN 2 K7 100%
20 ' Par Lantarus & Eriorg
30 ' A placer juste après le loader
40 DATA 21,40,00,11,30,60,3E,63
50 DATA CD,A1,BC,21,70,60,11,90
60 DATA 50,3E,11,CD,A1,BC,21,C1
70 DATA 60,36,00,C3,10,A0
80 GOSUB 200
90 FOR os=&C7D0 TO &C7ED
100 READ oh$:POKE os,VAL("&H"+oh$):NEXT
110 CALL &C7D0:END
200 ENV 1,1,12,1,1,0,5,12,-1,2
210 ENV 2,1,13,1,1,0,15,13,-1,5
220 ENV 3,1,13,1,12,-1,3
230 ENV 4,11,1,5,2,0,120,11,-1,14
240 ENV -5,14,-10,1,1,120,1
250 ENV 5,1,15,1,15,-1,12
260 ENV 6,1,12,1,12,-1,9
270 ENV 7,15,-1,2
280 ENV 8,10,1,1,20,0,1,10,-1,2
290 ENV -8,1,1,1
300 ENV 9,1,15,1,15,-1,4
310 ENV -9,9,5,3,1,-45,3
320 SOUND 129,250,0,0,5,5
330 MODE 1:LOCATE 10,10:PRINT"Loading...
340 RETURN
```

```
10 ' Quad K7 100%
20 ' By Bobby
30 MODE 1
40 OPENOUT "U2":MEMORY &300:CLOSEOUT
50 LOAD "QUAD2",&400
70 LOAD "QUAD3",&5000:CALL &5000
90 LOAD "QUAD4",&302:POKE &7F66,0
100 CALL &5390
```



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ACHETER UN AMSTRAD CPC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD CPC INDEPENDANT EN FRANCE !

MAGASIN OUVERT TOUS LES JOURS, SAUF DIMANCHE, DE 9 H 45 A 13 H ET DE 14 H A 19 H (Métro Strasbourg-St-Denis)

OFFRES GENERAL AMSTRAD CPC

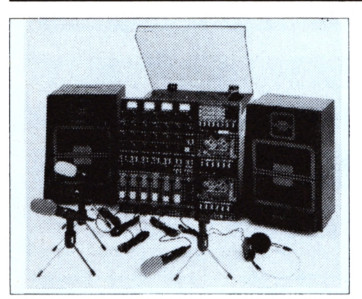
Extension mémoire 64 Ko Jagot et Léon pour CPC 464 ou CPC 6128	395F
Lecteur cassettes DATA RECORDER + cable pour CPC 6128	249F
2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick	295F
2 joysticks QUICKSHOOT II + doubleur de joystick	195F
Serveur Minitel AMSERV pour CPC	395F
2 rames de papier listing blanc 11 pouces	95F
2 boites rangement MEDIABOX POSSO (capacité 100 disquettes 3 pouces)	238F
Lot de 3 rubans pour IMP. CITIZEN 120D	150F
Lot de 3 rubans pour IMP. AMSTRAD DMP 2160	150F
Lot de 3 rubans pour IMPRIMANTE PCW	180F
Lot de 3 rubans autres imprimantes	Prix spéciaux, nous consulter
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer tête imprimante	79F
Socle orientable MONIBASE pour moniteur CPC	195F
Filtre écran en micromailles pour CPC 464 et 6128 couleur	179F
10 cassettes C20 MICRO	50F
Antenne TV 2 brins téléscopique intérieure pour tuner STATION MICRO	79F
Antenne TV amplifiée 32dB intérieure pour Tuner STATION MICRO	295F

OPERATION CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1

Une exclusivité GENERAL ! Nous sommes en mesure de vous proposer le CPC 464 sans son moniteur, mais avec l'adaptateur Péritel qui permettra de le brancher sur votre téléviseur familial. Grace à cette proposition, nous obtenons un CPC 464 à un prix absolument et définitivement imbattable. Le CPC 464 reste et demeure l'appareil d'initiation à l'informatique par exellence et, par l'adjonction ultérieure d'un lecteur de disquettes, une utilisation professionnelle peut être envisagée.

CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1 1290F

CHAINE AMSTRAD STUDIO 100



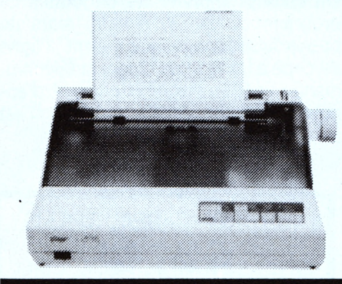
CHAINE STUDIO 100 + CADEAU MINI TV 12 cm

3990F

A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 209,20 F
1er versement 120 jours après l'achat.
Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

AMPLIFICATEUR + EGALISEUR GRAPHIQUE + TOURNE-DISQUE + TUNER FM-PO-GO + PLATINE CASSETTE + 2 ENCEINTES. DIMENSIONS : Unité centrale : L 41cm, H 37cm, P 43cm. Enceintes : L 24cm, H 37cm, P 17cm.

EXCEPTIONNEL ! 1000 IMPRIMANTES STAR LC10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

1990F au lieu de 2395F

OFFRE IMBATTABLE DU MOIS

Emulateur Minitel MENTEL CPC + Câble Minitel **350F**

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EN EXPO AU MAGASIN

2 mois de fonctionnement environ. Mêmes garanties que le matériel neuf. Quantités limitées.

CPC 464 MONOCHROME	1690 F
CPC 464 COULEUR	2690 F
CPC 6128 MONOCHROME	2540 F
CPC 6128 COULEUR	3590 F
IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1500 F

OPERATION COULEUR CPC 464 / CPC 6128

Une exclusivité GENERAL : Amis possesseurs de CPC 464 ou CPC 6128 monochrome, GENERAL vous offre une possibilité unique : **échangez votre ancien moniteur monochrome GT 65 contre un moniteur neuf couleur d'origine (modèle CTM 644).** Quantité limitée. Nous reprenons les moniteurs monochrome avec ou sans emballage, mais en état de fonctionnement).

Coût de l'échange : 1990F

OFFRE DE PARRAINAGE GENERAL

Amis clients satisfaits d'avoir acquis une machine chez GENERAL, faites-nous connaître auprès de vos amis. Si l'un d'eux souhaite acquérir un AMSTRAD, accompagnez-le chez GENERAL et lors de son achat, nous vous offrirons en cadeau une manette de jeu (modèle à notre choix, selon disponibilité).

CONFIGURATIONS AMSTRAD CPC ou les AMSTRAD CPC SUR MESURE

CPC 464 VERSION A : UNITE CENTRALE CPC 464 + ADAPTATEUR PERITEL + TV COULEUR EUROPHON + PACK FAMILIAL	2990F
CPC 464 VERSION B : UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR MONOCHROME + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL	3190F
CPC 464 VERSION C : UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR COULEUR + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL	4190F
CPC 6128 VERSION D : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL	5290F
CPC 6128 VERSION E : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + 2E LECTEUR DISK FD1 + PACK FAMILIAL	5090F
CPC 6128 VERSION F : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + PACK FAMILIAL	4895F
CPC 6128 VERSION G : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL	4395F
CPC 6128 VERSION H : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL	6445F
CPC 6128 VERSION I : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL	6995F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque matériel, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) Un cadeau spécifique à chaque matériel signalé dans nos annonces (ex. : pour l'achat d'un ensemble TV/Vidéo TVR2, GENERAL vous offre une MINI TV 12 cm N/B ; pour un chaine hifi MX 100 M ou MX 100T, un baladeur radio K7, etc...).
2) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
5) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
6) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR2

Avec le système TVR 2, Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble unique et compact un téléviseur couleur de 36 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal.

Plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

Une émission vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil.

Vous changez de pièce, vous partez en vacances ?

Le faible poids et l'encombrement réduit du TVR 2 vous permettent de l'emporter partout.

Doté de 2 prises Péritel, le TVR 2 est compatible avec Canal +

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Télévision : Ecran 36 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Touche de répétition automatique.

Entrées/sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio : prise Péritel - Vidéo : prise Péritel - Décodeur Canal + : prise réservée.

Télécommande infrarouge : Marche/Arrêt - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide... Volume.

Dimensions : 37 × 41 × 36,5 cm - Poids : 16 kg environ.

Alimentation : 220 V - 50 Hz.

Consommation : 86 watts.

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

TVR2 + CADEAU MINI TV
5490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 289,70 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1672,80 F - TEG 18,72 %

ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR3

Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble monobloc un superbe téléviseur couleur de 51 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal. Ajoutez une télécommande intégrale et la compatibilité Canal + : vous obtenez le TVR 3, la plus belle idée depuis l'invention de la télévision.

Avec le TVR 3, plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

L'émission que vous regardez vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil. Vous pouvez aussi enregistrer une émission pendant que vous en regardez une autre.

Vous voulez enregistrer un programme pendant votre absence ?

Le TVR 3 permet de programmer 6 enregistrements sur 14 jours, sur n'importe quelle chaîne, y compris Canal +.

La qualité du TVR 3 ?

C'est la qualité Amstrad-Fidelity : un téléviseur à 16 canaux et un magnétoscope VHS-HQ, 32 canaux ce qui se fait de mieux dans le genre.



CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Télévision : Ecran 51 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Tuner 32 chaînes préréglables - 6 enregistrements programmables sur 14 jours - Touche de répétition automatique de la cassette.

Entrées/Sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio/vidéo : 2 prises Péritel (dont 1 réservée à Canal +).

Télécommande infrarouge : Marche/arrêt - Volume - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide...

TVR3 + CADEAU MINI TV
6490F
PIED POUR TVR3 : 300F

MAGNETOSCOPES AMSTRAD VCR 6000 et VCR 6100 (VCT 6100 = VRC 6000 + Télécommande avec lecteur codes barre)

VCR 6000

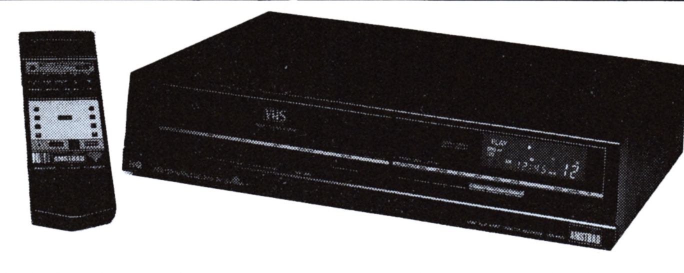
Avec le nouveau magnétoscope Amstrad-Fidelity, la programmation s'effectue comme un dialogue affectueux. C'est simple comme bonjour. Sans quitter votre fauteuil, vous répondez aux questions qui s'affichent en clair sur l'écran à cristaux liquides de la télécommande :

LA COMPATIBILITÉ CANAL +
Le VCR-6000 est doté de deux prises Péritel qui le rendent compatible avec Canal + : il est en effet possible d'enregistrer Canal +, comme n'importe quelle autre chaîne, tout en regardant une autre émission.

TOUTES LES FONCTIONS SUR LA TÉLÉCOMMANDE
Les fonctions lecture, enregistrement, sélection de chaîne, bobinage rapide avant/arrière, recherche d'image accélérée avant/arrière et programmation sont accessibles à partir de la télécommande.

LA TOUCHE ENREGISTREMENT INSTANTANÉ
Vous disposez également d'une touche enregistrement instantané qui vous permet de lancer sans programmation l'enregistrement d'une émission qui commence en précisant la durée par tranches de 30 minutes (30 mn, 1 heure, 1 h 30, etc.).

Pour rechercher le début d'un enregistrement, pas de difficulté : le VCR 6000 vous offre la recherche visuelle accélérée à vitesse triple et quintuple.



VCR 6000 Amstrad : une qualité et des performances introuvables ailleurs à ce prix !

GÉNÉRALITÉS

Télécommande infrarouge avec affichage à cristaux liquides.
Système "Easy Programmer".
Programmation 6 événements sur 14 jours.
4 modes d'enregistrement : Immédiat, Programmation instantanée, Programmation classique, Programmation depuis la télécommande.
Recherche visuelle accélérée (× 3 et × 5).
Qualité VHS-HQ

SPÉCIFICATIONS

Format VHS
Standard SECAM L
Système d'enregistrement : 2 têtes hélicoïdales
Vitesse d'enregistrement/lecture : 23,29 mm/seconde
Tuner 32 canaux :
VHF : 1 à 6
UHF : 21 à 69
Entrées/sorties :
Antenne : coaxiale 75 ohms prise femelle
Sortie RF : coaxiale 75 ohms prise femelle
Audio/vidéo : 1 prise Péritel + 1 prise émission codée
Dimensions : 42 × 92 × 31,5 cm
Alimentation : 220/240 V - 50 Hz
Consommation : 34 watts

CADEAU

3 FILMS NEUFS VHS A CHOISIR DANS NOTRE VIDEOTHEQUE DE PLUS DE 1000 TITRES

VRC 6100

le VCR 6100 possède un atout supplémentaire : la télécommande possède un lecteur de code à barre. Le principe en est simple : le programme à enregistrer est codé et imprimé sur un journal de programmes de TV. Il suffit alors de passer la télécommande devant la ligne de code à barre et de diriger la télécommande vers le magnétoscope et d'appuyer sur la touche de transfert. C'est simple comme bonjour.

VCR 6000 + CADEAU 3 FILMS
3990F
A credit CETELEM : 390 F comptant + 18 mensualités de 234,60 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 742,80 F - TEG 18,72 %

VCR 6100 + CADEAU 3 FILMS
4390F
A credit CETELEM : 390 F comptant + 24 mensualités de 204,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1034,20 F - TEG 18,72 %



10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS ☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464

AMSTRAD CPC 464 : l'ordinateur familial de pointe : Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.



64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphiques : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée. Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur integré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrees-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

AMSTRAD CPC 464 + MONITEUR MONOCHROME + 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU

1790F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 9 mensualités de 216,70F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 370,30F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 464 + MONITEUR COULEUR + 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU

2790F TTC

A crédit CETELEM : 190F comptant + 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant. Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES : Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.



Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus.

Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères. Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : nombreuses interfaces disponibles. Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, AMSTRAD a inclus le lecteur de disquettes et le moniteur dans le CPC 6128.

AMSTRAD CPC 6128 + MONITEUR MONOCHROME + 50 Jeux ou Cours Autoformation + 1 MANETTE DE JEU

2790F TTC

A crédit CETELEM : 190F comptant + 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + 50 Jeux ou Cours Autoformation + 1 MANETTE DE JEU

3690F TTC

A crédit CETELEM : 190F comptant + 18 mensualités de 239F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 922F
TEG 18,72 %

OPERATION GENERAL EDUCATION CPC 6128

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVÉE AUX ÉCOLIERS ET VALABLE A PARTIR DU 1/12/88

Si vous le désirez, avec chaque AMSTRAD CPC 6128, GENERAL peut vous offrir à la place de nos traditionnels cadeaux (50 jeux + 1 manette de jeux) :

- **LE PACK EDUCATIF GENERAL sur disquette (d'une valeur de 295 F) comprenant : mathématiques, vocabulaire, grammaire, dictée, géographie, etc... Niveau CM1, CM2, 6e, 5e, 4e, 3e.**
- **LE COURS D'AUTOFORMATION CPC sur disquette (d'une valeur de 345 F) comprenant : le livre "Bien débuter sur CPC" + des exercices pratiques.**
- **1/2 journée de formation dans nos locaux.**

GENERAL PRESENTE : "LE PACK FAMILIAL"

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) 50 jeux pour l'achat d'un CPC 464 ; 50 jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une manette de jeu.
3) une assistance téléphonique 90 jours.
4) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
5) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
6) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
8) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE



LES MEGAPACKS MICRO GENERAL CPC

DEFINITION : Un MEGAPACK est un lot composé d'un micro CPC en configuration de base et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. Au lieu de proposer l'ensemble de ces périphériques + le micro au prix élément par élément, GENERAL considère que cet achat, compte tenu de l'effort financier qu'il représente pour nos amis clients, mérite une tarification particulière. On peut dire qu'un MEGAPACK MICRO, c'est plus coûteux qu'un micro nu, mais beaucoup moins onéreux qu'une machine que vous auriez progressivement équipé des périphériques qui composent nos MEGAPACKS. Et avec ces MEGAPACKS, vous bénéficiez également du PACK FAMILIAL comportant entre autres 50 jeux, ainsi que la manette de jeu.

MEGAPACK MICRO CPC 6128 N° 1

CPC 6128 COULEUR	3690 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur)	150 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 3 POUCES	159 F
+ COFFRET DE RANGEMENT 40 DISQUES 3 POUCES AVEC SERRURE	139 F
+ 5 DISQUES 3 POUCES VIERGES	84 F
+ 1 JOYSTICK PRO 500	195 F
+ 1 DOUBLEUR JOYSTICK	170 F
+ 1 COURS AUTO-FORMATION CPC AVEC LIVRE ET DISQUETTE	345 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	4932 F
OFFRE MEGAPACK CPC N° 1	**4400 F**

MEGAPACK MICRO CPC 6128 N° 2

CPC 6128 COULEUR	3690 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur)	150 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 3 POUCES	159 F
+ COFFRET DE RANGEMENT 40 DISQUES 3 POUCES AVEC SERRURE	139 F
+ 5 DISQUES 3 POUCES VIERGES	84 F
+ 1 JOYSTICK PRO 500	195 F
+ 1 DOUBLEUR JOYSTICK	170 F
+ 1 COURS AUTO-FORMATION CPC	345 F
+ 1 STYLO OPTIQUE	435 F
+ 1 Emulateur Minitel MENTEL CPC + (cable minitel)	450 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	5817 F
OFFRE MEGAPACK CPC N° 2	**5200 F**

LES MEGAPACKS IMPRIMANTES POUR CPC

DEFINITION : Un MEGAPACK imprimantes est un lot composé d'une imprimante pour CPC et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. **NOMBREUSES AUTRES IMPRIMANTES POUR CPC EN MEGAPACK ! CONSULTEZ-NOUS !**

MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 1

IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1590 F
+ CABLE PARALLELE	175 F
+ 2 RAMES LISTING 500 FEUILLES BLANC 70g	138 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2423 F
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 1	**2050 F**

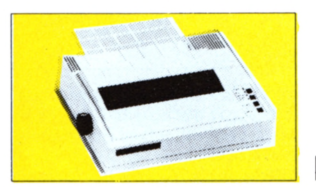
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 2

IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1690 F
+ 2 RAMES LISTING 500 FEUILLES BLANC 70 g	138 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2348 F
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 2	**2000 F**

IMPRIMANTES PLUG

Pour conforter notre position de 1er spécialiste indépendant d'imprimantes en France, il nous fallait trouver le produit de qualité à un prix imbattable. Nos objectifs : casser la barrière des 1500 F pour une matricielle 9 aiguilles et la barrière des 3000 F pour une 24 aiguilles. Réussite sur toute la ligne, constatez plutôt.

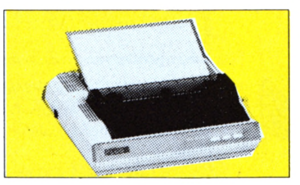
PLUG S 100



1395 F avec PACK PRO IMPRIMANTE

Modèles S 100. Technologie d'impression : matricielle série à impact. Nombre de têtes d'impression : 1. Nombre d'aiguilles par tête : 9 aiguilles carrées. Vitesse d'impression (CPS) : 162 CPS en mode élite ; qualité informatique supérieure : 135 ; Qualité courrier (NLQ) : 25. Mode d'accès au NLQ : logiciel. Sens d'impression : bi-directionnel optimisé avec recherche logique pour le texte, uni-directionnel en bit graphisme. Buffer d'impression (K octets) : 2. Principaux attributs d'impression : italique, double frappe, décalé, scripte, sous-ligné, renforcé. Densité de caractère par ligne : Pica 80, Pica expansé 40, Pica condensé 132, Pica condensé, expansé 66 ; Elite 96, Elite expansé 48, Elite condensé 160. Matrice de caractère : caractères stadard 9 × 9 ; qualité quasi courrier 12 × 18 (NLQ). Jeux de caractères : mode IBM : jeux 1 et 2, 64 international, mode EPSON :192 caractères ASCII, 64 international. Résolution graphique (points par ligne) : 480, 960, 1920. Dimensions : L 380 × P 295 × H 125 mm. Poids : 5 kg.

PLUG S 24



2795 F avec PACK PRO IMPRIMANTE

Méthode d'impression : matricielle à impact. Disposition des aiguilles : 24 aiguilles (2 séries de 12 aiguilles de 0,2 mm, en quinconce). Vitesse d'impression : 162 caractères/seconde en mode Elite ; 135 caractères/seconde en mode Pica ; 45 caractères/seconde en mode qualité courrier. Résolution en points : horizontale : 480, 640, 720, 960, 1440, 1920, 2880 points/ligne ; vertical : 60, 180 points/pouce. Alimentation en papier : par friction (mise en place automatique), ou traction par picots. Largeur d'impression : 203,2 mm (8 pouces). Nombre de copies : original plus 2 copies à gramrnage habituel (40 g/m²). Interface : parallèle de type Centronics en standard ; série RS-232 C avec X-ON / X-OFF en option. Mémoire vive : 32 kilo-octets. Ruban : cartouche de ruban noir. Dimensions : Largeur 400 mm ; profondeur 320 mm ; hauteur 125 mm.

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) 1 rame papier listing bande Carol.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

IMPRIMANTES POUR CPC 464 ET CPC 6128

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) le logiciel de traitement de texte TEXTOMAT.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

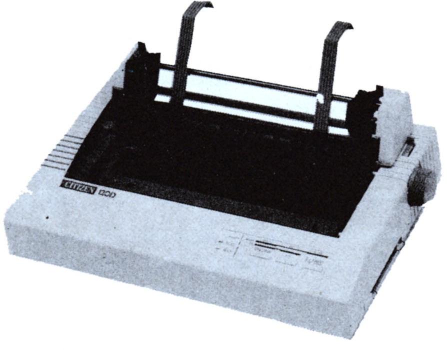
STAR LC 10 COULEUR



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entrainement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm.

2790 F

CITIZEN 120D



L'imprimante CITIZEN 120 D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable aux utilisateurs d'informatique.
Caractéristiques techniques : Vitesse : qualité listing 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique.

1590 F

STAR LC 10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

2395 F

EPSON LX 800

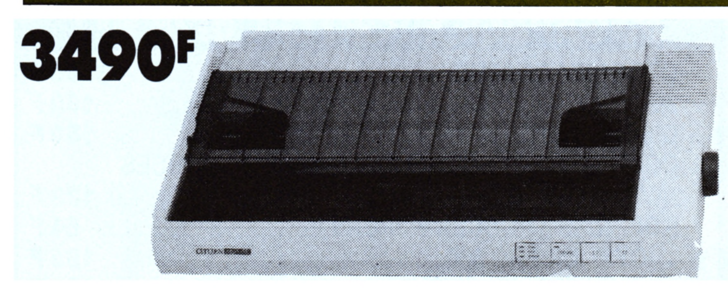
2290 F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.



CITIZEN MSP 15 E

3490 F



Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.
L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles et elle est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels.

STAR LC 24-10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

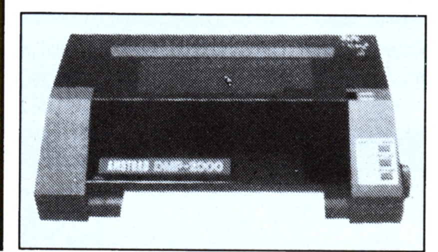
3795 F

Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL

1690 F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10 F



DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.
La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

OPERATION RUBANS POUR IMPRIMANTES

PRIX A LA PIECE	Par 2	Par 6	Par 12 et +
AMSTRAD			
DMP 1	59	55	49
DMP 2000	59	49	45
DMP 2160	59	49	45
DMP 3000	59	49	45
DMP 3160	59	49	45
DMP 3250	59	49	45
LQ 3500	69	60	55
LQ 5000	99	89	85
DMP 4000	89	79	69
PCW 8256	59	49	45
PCW 8512	59	49	45
PCW 9512	69	60	55
EPSON			
LX 80	59	55	49
LX 85	59	55	49
LX 86	59	55	49
LX 90	59	55	49
LX 800	59	49	45
EX 800	79	69	63
EX 1000	99	89	85
FX 80	59	55	49
FX 100	89	79	69
FX 800	79	69	63
FX 1000	99	89	85
LQ 500	59	55	49
LQ 800	79	69	63
LQ 850	79	69	63
LQ 1000	89	79	69
LQ 1050	89	79	69
LQ 1500	89	79	69
LQ 2500	99	89	85
RX 80	59	55	49
RX 100	89	79	69
CITIZEN			
120 D	59	49	45
LSP 100	59	49	45
MSP 10	69	60	55
MSP 15	89	79	69
MSP 20	59	55	49
MSP 25	99	89	85
MSP 40 / 45	89	79	69
MSP 50 / 55	89	79	69
HQP 45	99	89	85
PREMIERE 35	79	69	63
STAR			
DELTA 10	59	55	49
DELTA 15	79	69	63
DP 510/12/15	79	69	63
GEMINI 10	69	60	55

PRIX A LA PIECE	Par 2	Par 6	Par 12 et +
STAR (suite)			
GEMINI 15	79	69	63
GEMINI 160	69	60	55
LC 10	59	49	45
LC 10 COULEUR	89	79	69
LC 2410	59	49	45
NL 10	59	55	49
NB 15	79	69	63
NB 2410	89	79	69
NB 2415	89	79	69
ND 10	59	55	49
ND 15	89	79	69
NR 10	59	55	49
NR 15	89	79	69
NX 15	89	79	69
RADIX 10	59	49	45
RADIX 15	89	79	69
SEIKOSHA			
GP 50	59	49	45
GP 55/50	59	49	45
GP 80	59	49	45
GP 100	59	55	49
MP 1300	79	69	63
MP 5300	89	79	69
SL 80	89	79	69
SP 180	59	49	45
SP 800	69	60	55
SP 1000	89	79	69
SP 1200	89	79	69
NEC			
P1	79	69	63
P2	79	69	63
P2C	79	69	63
P3	79	69	63
P3C	79	69	63
P5	89	79	69
P5XL	89	79	69
P6	89	79	69
P6C	89	79	69
P7	99	89	85
P7C	99	89	85
P9XL	99	89	85
P2200	59	49	45
BROTHER			
M 1009	59	49	45
M 1109	59	49	45
M 1409	79	69	63
M 1509	89	79	69
M 1709	79	69	63
M 1724	89	79	69

PRIX A LA PIECE	Par 2	Par 6	Par 12 et +
BROTHER (suite)			
HR 10/15/20/25	69	60	55
HR 30	79	69	63
HR 35	79	69	63
HR 40	79	69	63
PANASONIC			
KXP 110	59	55	49
KXP 120	59	55	49
KXP 1031	59	55	49
KXP 1080	69	60	55
KXP 1081	59	55	49
KXP 1082	69	60	55
KXP 1083	69	60	55
KXP 1090	69	60	55
KXP 1091	69	60	55
KXP 1092	69	60	55
KXP 1524	79	69	63
KXP 1592	89	79	69
KXP 1595	89	79	69
ATARI			
600 SERIE	59	49	45
800 SERIE	59	49	45
825	59	49	45
1025	69	60	55
1029	69	60	55
SDM 121	79	69	63
SDM 124	59	55	49
XDM 121	59	49	45
XMM 801	59	49	45
XMM 804	59	49	45
XTM 201	59	49	45
COMMODORE			
MPS 801	59	49	45
MPS 802	59	49	45
MPS 803	59	49	45
MPS 1000	59	49	45
MPS 1200	59	49	45
MPS 2000	79	69	63
MPS 2000C	89	79	69
MT 80	59	55	49
FUJI			
PD 80	59	44	49
FUJITSU			
DX 2100	79	69	63
DX 2200	79	69	63
DX 2300	89	79	69
DX 2400	89	79	69

Pour d'autres modèles de rubans d'imprimantes, nous consulter.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

MANETTES DE JEUX

QUICK SHOT 1 ..... 69F
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.



QUICK SHOT 2 ..... 89F
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.



QUICK SHOT 2 TURBO . 139F
Joystick à micro contacts, 6 directions, de SPECTRAVIDEO. Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX 149F
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

JOYSTICK PRO 500 ..... 195F
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

GENERAL STICK 270F
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

JOYSTICK COBRA 495F
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complête. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN 1190F
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

TELEMATIQUE

MENTEL CPC 450F
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC 580F
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC 680F
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 ..... 1490F
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus 1990F
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 ..... 2750F
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

MERCITEL CPC 1 ..... 1290F
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR MONO 140F

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR MONO 150F

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR COULEUR 150F

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR COULEUR 150F

HOUSSES IMPRIMANTES 80F

HOUSSE UNITE DISQUETTE 55F

HOUSSE DPM 2000 ..... 80F

HOUSSE LX 80 ..... 80F

HOUSSE CENTRONICS 80F

HOUSSE OKIMATE 20 ..... 80F

HOUSSE FUJI PD 80 ..... 80F

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ 69F
500 feuilles format A4, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ 99F
500 feuilles format A3, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm 85F
le 1000 sur paravents bandes Caroll

CABLES DE LIAISON

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK 170F
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher deux joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex.: 2 Quickshot II ou 1 Quickshot I et un PRO 500.

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE 175F
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

CABLE FD1 ..... 175F
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC 60F
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 ..... 135F
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128 ..... 185F

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK 70F

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI 60F

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT 99F
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 ..... 95F
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" 149F
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464 ..... 75F
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. c'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES **179F**
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi vous n'avez plus de problème de chargement dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit de déplacer la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

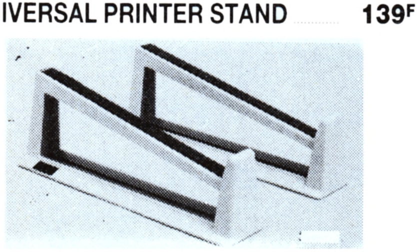
FILTRES ECRANS

POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 .... **160F**
pour 464 et 6128

POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 .... **190F**
pour 464 et 6128
Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

SUPPORT ECRAN ORIENTABLE **250F**
Support écran orientable à 360° de latitude et 20° de longitude. Très pratique.

UNIVERSAL PRINTER STAND **139F**



Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante.

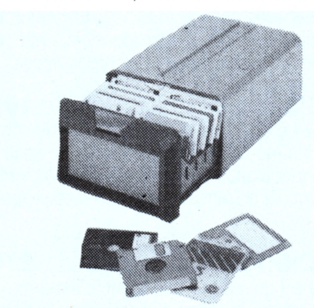
BOITES DE RANGEMENT

DD 14 .... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Coloris gris.

YUD 35 .... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Transparente.

DS 40L sans clé **69F**
DS 40L avec clé **139F**
Boite 40 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

MEDIABOX POSSO **139F**
Boite de 40 à 150 disquettes 3" avec intercalaires.



C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

YA 6090 sans clé **129F**
YA 6090 avec clé **175F**
Boite 90 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

JET EXECUTIVE **119F**
Pochette 20 disquettes 3" type sacoche.

EXTENSIONS MÉMOIRES

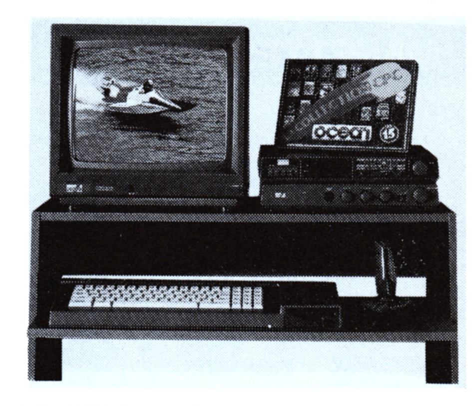
EXTENSION VORTEX 256 Ko **1190F**
Extension mémoire pour 464/664. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2.

EXTENSION VORTEX 512 Ko **1590F**
Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

EXTENSION DK TRONICS 64 Ko **599F**
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

STATION MICRO AMSTRAD

Pour les heureux possesseurs d'un micro AMSTRAD 464 ou 6128 équipé d'un moniteur couleur CTM-644, pour un prix très attractif, GENERAL leur propose :
UN ADAPATATEUR TELEVISION pour regarder leurs émissions favorites sur le moniteur couleur de leur micro ;
UN RADIO REVEIL PO/GO/FM pour se réveiller en musique, en rythme, de bonne humeur ;



UN JOYSTICK pour jouer (à deux si vous en avez déjà un) aux mille jeux disponibles sur les micros Amstrad ;
15 PROGRAMMES DE JEUX PALPITANTS
UN BUREAU pour ranger le tout, en gardant votre micro toujours prêt à jouer.
Compte tenu de la relative pénurie de ce produit, nous vous conseillons vivement de le réserver au magasin avant les fêtes de Noël !

OFFRE LIMITÉE **1290F**
Cadeau GENERAL : COURS AUTOFORMATION CPC SUR DISQUETTE 3 POUCES

PACK EDUCATIF



pour AMSTRAD CPC avec lecteur disk - Problèmes mathematiques (CM1/CM2) - Vocabulaire (CM1/CM2/6e/5e - Amscom, règles sur les mots (CE1/CE2/CM1/CM2) - Amstern, règles de grammaire (CE1/CE2/CM1/CM2) - Memoram, dictées (CE2/CM1/CM2/6e) - Tables d'opération (CP/CE1/CE2/CM1/CM2/6e) - Decim, nombres décimaux (CE1/CE2/CM1/CM2/6e/5e) - Geographie (CM1/CM2/6e/5e/4e/3e).

195F au lieu de 295F

COURS AUTOFORMATION



PRINCIPAUX SUJETS TRAITÉS : Tout sur une bonne utilisation du clavier - La première instruction - Aide à la programmation - Introduction au basic - Couleurs et graphismes - production du son - Le lecteur de disquettes : disquettes, formattage, noms de fichiers, programmes sous forme de fichier ASCII, programmes protégés, sauvegarde de zones de la mémoire, fusion de programmes, suppression de fichiers, comment changer le nom des fichiers...

OFFRE SPECIALE POUR CPC 6128
195F au lieu de 345F

NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU

MUSIQUE : INTERFACE MIDI + SEQUENCEUR 8 PISTES CLAVIUS

Métronome - Bouclage sur chaque piste - MIDI sur les 16 canaux - Synchro MIDI - Pré-mixage des pistes - Sauvegarde des séquences - Fenêtres - Bloc-note. **1490F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE



DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant sa première année d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels de Paris. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

LES COMPILATIONS DE MEGASOFTS CPC

LES GEANTS DE L'ARCADE 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
STREET FIGHTER + SIDEARMS + BIONIC COMMANDO + GUNSMOKE + DESOLATOR + SCHAKLED

COMMAND PERFORMANCE
cassette : 139 F disquette : 189 F
MERCENARY + HARD BALL + ARMAGUEDON MAN + LEVIATHAN + BOBSLEIGH + SCHAKLED + TRANTOR + CHOLO + XENO + 10TH FRAME

TEN MEGA GAMES III
cassette : 145 F disquette : 189 F
LEADER BOARD + 10TH FRAME + LAST MISSION + FIRELORD + ROCK + RANARAMA + FIGHTER PILOT + IMPOSSIBLE + CITY SLICKER + DRAGON TALK

HISTORY IN THE MAKING
cassette : 185 F disquette : 229 F
LEADER BOARD + EXPRESS RIDER + IMPOSSIBLE MISSION + SUPER CYCLE + GAUNTLET + BEACH HEAD + INFILTRATOR + KUNG FU MASTER + SPY HUNTER + ROAD RUNNER + BRUCE LEE + GOONIES + WORLD GAMES + RAID

LES BEST DE US GOLD
cassette : 149 F disquette : 199 F
OUTRUN + GAUNTLET 2 + CALIFORNIA GAMES + 720° + ROLLING THUNDER

12 JEUX EXCEPTIONNELS
cassette : 129 F disquette : 149 F
CYNERNOID + DEFLECTOR + MASK + BLOOD BROTHERS + NEBULUS + HERCULES + NORTH STAR + EXOLON + LES MAITRES DE L'UNIVERS + VENOM STRIKE BACK + MARAUDER + RANARAMA

OCEAN DYNAMITE
cassette : 149 F disquette : 199 F
PLATOON + PREDATOR + KARNOV + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL + SALAMANDER + DRILLER + GRYZOR

GAME, SET AND MATCH
cassette : 129 F disquette : 179 F
TENNIS + HYPER SPORT + PING PONG + FOOT + GOLF + BASEBALL + BOXING + POOL + SUPER DECATHLON

GAME, SET AND MATCH 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
MATCH DAY II + BASKET MASTER + SUPER HANG ON + CHAMPIONSHIP SPRINT + TRACK AND FIELD + CRICKET + SNOOKER + GOLF

FORCES MAGIQUES
cassette : 149 F disquette : 199 F
LA PANTHERE ROSE + WESTERN GAMES + CLERVER AND SMART + OPERATION NEMO + DAKAR 4X4

LES AS DU CIEL
cassette : 149 F disquette : 199 F
ADVANCED TACTICAL FLIGHT + ACE + SPITFIRE 40 + TOMAHAWK + AIR TRAFFIC CONTROL + STRIKE FORCE HARRIER

FIST AND THROTTLES
cassette : 129 F disquette : 189 F
ENDURO RACER + BUGGY BOY + IKARI WARRIOR + DR DRAGON'S LAIR + THUNDERCATS

FRANK BRUNO'S BIG BOX
cassette : 139 F disquette : 179 F
FRANK BRUNO BOXING + AIRWOLF + BOMB JACK + SABOTEUR + GHOST'N GOBLINS

LES FUTURISTES
cassette : 149 F disquette : 199 F
BOB MORANE SCIENCE FICTION + SAPHIR + MINE AUX DIAMANTS + ANTHROPE

SIMULATION PACK
cassette : 145 F disquette : 195 F
GRAND PRIX 500 + QUAD + SUPERSKI

LES DEFIS DE TAITO
cassette : 139 F disquette : 199 F
TARGET RENEGADE + ARKANOID I + ARKANOID II + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT

GOLD SILVER BRONZE
cassette : 145 F disquette : 239 F
23 EPREUVES SPORTIVES

LEADERBOARD "PAR 3"
cassette : 145 F disquette : 169 F
LEADERBOARD + LEAD TOURNAMENT + W. CL. LEADERBOARD

KARATE ACE
cassette : 115 F disquette : 175 F
KUNG FU MASTER + BRUCE LEE + UCHIMATA + THE WAY OF TIGER + ADVENGER + SAMOURAI TRILOGY + THE WAY OF EXPLODING FIST

ARCADE ACTION
cassette : 109 F disquette : 179 F
BARBARIAN + RENEGADE + SUPERSPRINT + RAMPAGE + INTERNATIONAL KARATE 2

LES GEANTS DE L'ARCADE
cassette : 115 F disquette : 195 F
ROADRUNNER + INDIANA JONES + RYGAR + GAUNTLET DEEP DUNG

LA COLLECTION KONAMI
cassette : 115 F disquette : 185 F
JACKAL + SHAOLIN ROAD + NEMESIS + JAILBREAK + YEAR KUNG FU + YEAR KUNG FU 2 + GREEN BERET + HYPER SPORT + PING PONG + KONAMI

TOP TEN COLLECTION
cassette : 99 F disquette : 159 F
SABOTEUR 1 + SABOTEUR 2 + SIGMA 7 + CRITICAL MASS + AIRWOLF + THANATOS + DEEP STRIKE + COMBAT LYNX + BOMB JACK 2 + TURBO ESPRIST

OCEAN STAR HITS 2
cassette : 89 F disquette : 159 F
ARMY MOVES + MUTANT + WIZZBALL + HEAD OVER HEALS + COBRA + TANK

ALBUM EPYX
cassette : 95 F disquette : 185 F

ALBUM LORICIEL disquette : 169 F

ALBUM DIGITAL
cassette : 95 F disquette : 139 F

IMAGINE ARCADE HITS
cassette : 109 F disquette : 139 F
ARKANOID + GAME OVER + MAD MAX + LEGEND OF KAGE + SLAP FIGHT + YEAR KUNG FU 2

OCEAN ALL STARS HITS
cassette : 89 F disquette : 139 F

LES AS DE L'ESPACE
cassette : 139 F disquette : 189 F
XEVIOUS + CYBERNOID + NORTH STAR + ZYNAPS + TRANTOR + EXOLON

SUPREME CHALLENGE
cassette : 119 F disquette : 199 F
TETRIS + ELITE + STARGLIDER + SENTINEL + ACE 2

LES NEWS MEGASOFTS

	cassette	disquette
A 320	145 F	195 F
ACTION SERVICE	129 F	179 F
AFTER BURNER	115 F	159 F
AIRBORNE RANGER	179 F	225 F
ALIEN SYNDROME	89 F	135 F
ARCADE WIZARD	99 F	145 F
BARBARIAN (PSYNO)	89 F	135 F
BARBARIAN 2	89 F	139 F
BATMAN	99 F	149 F
BOMBUZAL	89 F	139 F
BUTCHER HILL	89 F	139 F
CARRIER COMMANDE	139 F	189 F
CHICAGO 30'S	109 F	145 F
CORPORATION	89 F	135 F
DARK FUSION	89 F	139 F
DOUBLE DRAGON	99 F	149 F
DRAGON NINJA	109 F	145 F
DYNAMIC DUO	109 F	145 F
ECHELON	129 F	150 F
EMMANUELLE		189 F
FISH	129 F	185 F
FOOTBALL MANAGER 2	135 F	189 F
GALACTIC CONQUEROR	129 F	169 F
GARY L. HOT SHOOT	95 F	135 F
G.I. HERO	85 F	135 F
INDIAN MISSION		155 F
IRON HAND	99 F	145 F
IRON HOUSE	90 F	140 F
IRON LORD	149 F	185 F
JUNGLE BOOK		235 F
LIVE AND LET DIE	105 F	155 F
MEUTRE A VENISE	139 F	190 F
MOTOR MASSACRE	95 F	139 F
NETHER WORLD	95 F	139 F
NIMITZ	89 F	155 F
NORTH AND SOUTH	145 F	189 F
OPERATION WOLF	99 F	149 F
PAC LAND	95 F	139 F
PAC MANIA	109 F	160 F
PUFFY'S SAGA	135 F	169 F
RAMBO 3	89 F	139 F
RETURN OF THE JEDI	95 F	139 F
REX	89 F	159 F
ROADWARS	89 F	135 F
ROBOCOP	99 F	149 F
R TYPE	109 F	159 F
SECRET DEFENSE	129 F	190 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

SKATE BALL cassette : 139 F disquette : 179 F
SKATE OR DIE cassette : 99 F disquette : 139 F
STAR TREK cassette : 99 F disquette : 139 F
SAVAGE cassette : 105 F disquette : 159 F
SDI cassette : 99 F disquette : 149 F
SHOOT OUT cassette : 89 F disquette : 140 F
SOLDIER OF LIGHT cassette : 109 F disquette : 135 F
TECHNOCOP cassette : 89 F disquette : 150 F
TERRIFIC LAND disquette : 189 F
TERRORPODS cassette : 89 F disquette : 135 F
THE ARCHON COLL. cassette : 159 F disquette : 169 F
THE DEEP cassette : 95 F disquette : 145 F
THUNDERBLADE cassette : 89 F disquette : 139 F
TIGER ROAD cassette : 89 F disquette : 139 F
TIGER TIGER cassette : 95 F disquette : 139 F
TIMES OF LORE cassette : 95 F disquette : 139 F
TINTIN SUR LA LUNE cassette : 139 F disquette : 189 F
TITAN cassette : 129 F disquette : 169 F

TOTAL ECLIPSE cassette : 99 F disquette : 149 F
TRIVIAL PURSUIT (nouvelle version) cassette : 189 F disquette : 249 F
TRUCK cassette : 179 F disquette : 219 F
TYPHOON cassette : 85 F disquette : 129 F
THE ELIMINATOR cassette : 89 F disquette : 135 F
VICTORY ROAD cassette : 89 F disquette : 139 F
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE disquette : 195 F
WEC LE MANS cassette : 99 F disquette : 149 F

LES HITS TOPS MEGASOFTS GENERAL

4x4 OFF ROAD RACING cassette : 99 F disquette : 149 F
944 TURBO CUP cassette : 149 F disquette : 199 F
1943 cassette : 105 F disquette : 145 F
ADVENTURE DUNGEON DRAGON cassette : 99 F disquette : 189 F
ALTERN WORLD GAMES cassette : 89 F disquette : 139 F
ARTURA cassette : 89 F disquette : 159 F
BARD'S TALES cassette : 169 F disquette : 199 F
CONSPIRATION cassette : 135 F disquette : 179 F

CYBERNOID 2 cassette : 99 F disquette : 159 F
DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE cassette : 99 F disquette : 149 F
FREEDOM disquette : 189 F
FUSION 2 disquette : 179 F
GAME OVER 2 cassette : 125 F disquette : 189 F
GIGN / OPERATION JUPITER cassette : 139 F disquette : 189 F
GUERILLA WAR cassette : 99 F disquette : 149 F
HURLEMENTS cassette : 129 F disquette : 169 F
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD cassette : 159 F disquette : 189 F
MONTE CRISTO disquette : 189 F
PETER PAN disquette : 159 F
PIRATES disquette : 149 F
ROY OF ROVERS cassette : 109 F disquette : 159 F
THE GAMES WINTER EDIT cassette : 89 F disquette : 139 F
THE LAST NINJA 2 cassette : 139 F disquette : 159 F
THE VINDICATOR cassette : 85 F disquette : 129 F

LES CLASSIQUES MEGASOFTS

20.000 LIEUES SOUS LES MERS disquette : 165 F
FER ET FLAMMES disquette : 239 F

FIRE AND FORGET cassette : 119 F disquette : 159 F
F15 STRIKE EAGLE cassette : 99 F disquette : 149 F
GUNSHIPS cassette : 189 F disquette : 239 F
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE cassette : 99 F disquette : 155 F
MATA HARI cassette : 130 F disquette : 180 F
MAXI BOURSE cassette : 139 F disquette : 189 F
NIGEL MANSELL'S cassette : 99 F disquette : 159 F
NIGHT RAIDER cassette : 105 F disquette : 159 F
OFF SHORE WARRIOR cassette : 135 F disquette : 169 F
PEUR SUR AMITTYVILLE disquette : 165 F
PROFESSION DETECTIVE disquette : 225 F
ROADBLASTERS cassette : 105 F disquette : 159 F
SCRABBLE DE LUXE disquette : 215 F
SKATE CRAZY disquette : 135 F
STREET SPORT BASKET cassette : 89 F disquette : 139 F
SUPERSPORTS cassette : 89 F disquette : 139 F
THE DARK SIDE cassette : 89 F disquette : 135 F
THE TRAIN cassette : 125 F disquette : 189 F

LES GIGA-NOUVEAUTES CPC

LES COMPILATIONS

TOP 6 Cassette : 129 F Disquette : 199 F
(Space + Mach 3 + Billy 2 + Charly diams + Budget + Lorigraph)
SPECIAL ACTION Cassette : 159 F Disquette : 219 F
ERRE HIT I Disquette : 220 F
MAGNIFICENT 7 Disquette : 189 F
MONDE ARCADE Cassette : 149 F Disquette : 199 F
PRIVÉS Cassette : 149 F Disquette : 199 F
AVENTURIERS Cassette : 149 F Disquette : 199 F
DIX SUR DIX Cassette : 149 F Disquette : 199 F

LES JEUX D'AVENTURES

L'ILE Disquette : 199 F
L'ŒIL DE SET Cassette : 150 F Disquette : 195 F
LA CHOSE DE GROTEMBOURG Cassette : 150 F Disquette : 195 F
MAITRE DES AMES Disquette : 195 F
MANOIR MORTEVILLE Disquette : 199 F
MASQUE + Disquette : 195 F
PEUR SUR AMITYVILLE Disquette : 165 F
SKYX Disquette : 180 F

JEUX

RUN THE GAUNTLET Cassette : 99 F Disquette : 149 F
F16 COMBAT PILOT Cassette : 145 F Disquette : 190 F
MICROPROSE SOCCER Cassette : 140 F Disquette : 190 F
PURPLE SATURN DAY Cassette : 165 F Disquette : 195 F
REAL GOSTBUSTERS Cassette : 165 F Disquette : 145 F
VINDICATORS Cassette : 95 F Disquette : 145 F
THE MUNSTERS Cassette : 95 F Disquette : 145 F
MICKEY MOUSE Disquette : 155 F
BLASTEROÏDES Cassette : 99 F Disquette : 149 F
WARINMIDDLE EARTH Cassette : 99 F Disquette : 149 F
HKM Cassette : 99 F Disquette : 149 F
LED STORY Cassette : 99 F Disquette : 149 F
ARCHON COLLECTION Cassette : 95 F Disquette : 145 F
SUPERMAN Cassette : 95 F Disquette : 145 F
MUNSTER Disquette : 149 F
DUO PACK (Space Race + Bob Winner) Cassette : 149 F Disquette : 199 F

BUMBY Cassette : 140 F Disquette : 190 F
CHICAGO 90 Cassette : 140 F Disquette : 190 F
HIGHWAY PATROL Disquette : 190 F

MUSIQUE

MUSIC PRO Disquette : 380 F
SILIPACK Disquette : 395 F

ESOTERIQUES

MIROIR ASTRAL Disquette : 320 F
PREVISION ASTRALE Disquette : 380 F
HORLOGE ASTRALE Disquette : 350 F

UTILITAIRES

GESTION BANCAIRE Disquette : 250 F
GESTION FICHIERS Disquette : 350 F
DESSIN TECHNIQUE Disquette : 450 F
DESSIN TECHNIQUE Disquette : 750 F
ASTRO 2001 Disquette : 299 F
TASSIGN Disquette : 310 F
MASTER CALC (CPC 6128) Disquette : 379 F
JADE Disquette : 390 F
DISCOLOGY Disquette : 350 F
DISCOBOLE (Assembleur) Disquette : 360 F
ADDES Disquette : 270 F
IMPRIMIMAGE Disquette : 280 F

PACK GESTION SEMAPHORE Disquette : 699 F
KIT TELECHARGEMENT Disquette : 110 F
VECTORIA 3D Disquette : 410 F

JEUX DE SOCIETE

DEFI AU TAROT Disquette : 180 F
ESPIONNAGE Disquette : 169 F

SIMULATION

PEGASUS Disquette : 249 F
CHUCK YEAGER Cassette : 95 F Disquette : 165 F
CIRCUS Disquette : 165 F

LES EDUCATIFS

1001 VOYAGES (5/8 ans) Disq. : 290 F
ALGEBRE (4e/3e) Disquette : 195 F
ANGLAIS CONFIRME (4e/3e) Disq. : 195 F
ANGLAIS DEBUTANT (6e/5e) Disq. : 195 F
ANGLAIS (1re/TERM) Disquette : 195 F
ANGLAIS TOP NIVEAU Disquette : 195 F
ANNIVERSAIRE BOBBY (5/8 ans) Disquette : 169 F
APPRENDS MOI A COMPTER (MATERN/CP) Disquette : 195 F
APPRENDS MOI A ECRIRE (1/2 CP/CE) Disquette : 195 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50



LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES GIGA-NOUVEAUTES CPC

- APPRENDS MOI A LIRE (CP) Disquette : 195 F
- APPRENDS MOI A LIRE (MATERN/CP) Disquette : 195 F
- ASSOCIE Disquette : 199 F
- ATELIER DES PUZZLES (MATERN/CE) Disquette : 95 F
- BALADE AU PAYS DE BIG BEN (6e/5e) Cassette : 180 F Disquette : 225 F
- BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS (6e/SECONDE) Disquette : 720 F
- BALADE AU PAYS DE L'ECRIT (CE/CM) Cassette : 160 F Disquette : 180 F
- BALADE OUTRE RHIN (6e/5e) Cassette : 180 F Disquette : 225 F
- BALLADE A COLOGNE Disquette : 195 F
- BALLADE A SEVILLE Disquette : 195 F
- BALLADE AU PAYS DE L'ECRIT (CE/CM) Cassette : 160 F
- BARRE L'INTRUS Disquette : 199 F
- BOSSE DES MATHS 3e Disquette : 195 F
- BOSSE DES MATHS 4e Disquette : 195 F
- BOSSE DES MATHS 5e Disquette : 195 F
- BOSSE DES MATHS 6e Disquette : 195 F
- CONJUGUER (CE/CM) Disquette : 95 F
- CREER JOUER AVEC MATHS Disquette : 229 F
- DECOUVERTE DE L'HOMME (4e/3e) Disquette : 195 F
- DECOUVERTE DE LA TERRE (4e/3e) Disquette : 195 F
- DECOUVERTE DE LA VIE (6e/5e) Disq. : 195 F
- DESTINATION MATHS CE1/CE2, CM1/CM2 Disquette : 199 F
- DIDACT ENGLISH ORTH GRAM BTS Disquette : 220 F
- DIDACT ENGLISH ORTH GRAM COL Disquette : 220 F
- DIDACT ENGLISH ORTH GRAM LYC Disquette : 220 F
- ECRIRE SANS FAUTES VOL 1 (6e/5e) Disquette : 195 F
- ECRIRE SANS FAUTES VOL 2 (6e/5e) Disquette : 195 F
- EDUC MATERNELLE Disquette : 200 F
- EDUC MATERNELLE 2 Disquette : 220 F
- ENIGME A MADRID (4e/3e) Disq. : 145 F
- ENIGME A MUNICH (4e/3e) Disq. : 225 F
- ENIGME A OXFORD (4e/3e) Cassette : 180 F Disquette : 225 F
- EQUATIONS Cassette : 180 F Disquette : 225 F
- ESPACE ET SOLIDE Disquette : 199 F
- ESPAGNOL (1re/TERM) Disquette : 195 F
- EXAMS Disquette : 220 F
- FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTE (6e) Disquette : 195 F
- FRANÇAIS CE2 Disquette : 225 F
- FRANÇAIS CM Cassette : 170 F Disquette : 200 F
- FRANÇAIS CM1 Disquette : 225 F
- FRANÇAIS CM2 Disquette : 225 F
- FRANÇAIS CP/CE1 Disquette : 225 F
- FRANÇAIS (1re/TERM) Disquette : 195 F
- FRANÇAIS REUSSITE 3e Disquette : 150 F
- FRANÇAIS REUSSITE 4e Disquette : 150 F
- FRANÇAIS REUSSITE 5e Disquette : 150 F
- FRANÇAIS REUSSITE 6e Disquette : 150 F
- FRANÇAIS SON (CP/CM) Cassette : 170 F Disquette : 200 F
- GEODYSSEE PACK (6e/3e) Disq. : 850 F
- GEOGRAPHIE (1re/TERM) Disq. : 195 F
- GEOGRAPHIE PRIMAIRE Disq. : 220 F
- GEOMETRIE (2e cycle) Disq. : 225 F
- GRAMMAIRE (6e/5e) Disquette : 220 F
- HISTOIRE (1re/TERM) Disquette : 195 F
- IL ETAIT UNE FOIS (8/12 ans) Disq. : 149 F
- J'APPRENDS A ECRIRE (MATERN/CP) Disquette : 150 F
- J'APPRENDS A LIRE (MATERN/CP) Disquette : 150 F
- J'APPRENDS A OBSERVER (MATERN/CP) Disquette : 150 F
- J'APPRENDS LES NOMBRES (MATERN/CP) Disquette : 150 F
- LANGUE FRANÇAISE 3e Disq. : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE 4e Disq. : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE 5e Disq. : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE 6e Disq. : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE VOL 1 (4e/3e) Disquette : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE VOL 1 (6e/5e) Disquette : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE VOL 2 (4e/3e) Disquette : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE VOL 2 (6e/5e) Disquette : 195 F
- LECTURE CP Disquette : 220 F
- MATHS 2e CYCLE Disquette : 290 F
- MATHS 3e Cassette : 175 F Disquette : 220 F
- MATHS 4e Cassette : 175 F
- MATHS 5e Disquette : 220 F
- MATHS 5e/4e Cassette : 175 F Disquette : 220 F
- MATHS 6e Cassette : 175 F Disquette : 220 F
- MATHS 6e/5e Disquette : 225 F
- MATHS B (1re/TERM) Disquette : 195 F
- MATHS C ET E (1re/TERM) Disq. : 195 F
- MATHS CE Cassette : 175 F Disquette : 220 F
- MATHS CE2 Disquette : 225 F
- MATHS CM Cassette : 175 F
- MATHS CM1 Disquette : 225 F
- MATHS CM2 Disquette : 225 F
- MATHS CP/CE1 Disquette : 225 F
- MATHS D (1re/TERM) Disquette : 195 F
- MATHS 2e CYCLE Cassette : 175 F
- MATHS 2e CYCLE 2 Cassette : 175 F Disquette : 245 F
- MATHS SUCCES 3e Disquette : 149,90 F
- MATHS SUCCES 4e Disquette : 149,90 F
- MATHS SUCCES 5/6 ANS Disq. : 150 F
- MATHS SUCCES 5e Disquette : 150 F
- MATHS SUCCES 6e Disquette : 150 F
- MATHS SUCCES CM Disquette : 150 F
- MATRICES Disquette : 220 F
- MEMORISE Disquette : 199 F
- MONTE CRISTO 6e/5e Disquette : 195 F
- MOTS CROISES MAGIQUES (MATERN/CE) Disquette : 95 F
- MULTICOURS 6e Disquette : 245 F
- MULTICOURS 5e Disquette : 245 F
- MULTICOURS 4e Disquette : 245 F
- MULTICOURS 3e Disquette : 245 F
- NOM DE L'HERMINE 5e Disquette : 220 F
- OBJECTIF EUROPE 4e/3e Disq. : 195 F
- OBJECTIF FRANCE 4e/3e Disq. : 195 F
- OBJECTIFS MONDE 1 (6e) Disq. : 195 F
- OBJECTIF MONDE 2 (5e) Disq. : 195 F
- ORTHO CM Disquette : 200 F
- ORTHOGUS VOL 1 CM1, CM2, 6e Disquette : 245 F
- ORTHOGUS VOL 2 CM1, CM2, 6e Disquette : 245 F
- PHYSIQUE/CHIMIE (1re/TERM) Disquette : 195 F
- POLYNOMES (2e cycle) Disq. : 229 F
- PETITS COLORIAGES MALINS 1 Disquette : 149 F
- PETITS COLORIAGES MALINS 2 Disquette : 149 F
- STATISTIQUES (1re/TERM) Disq. : 220 F
- TROUBADOUR Cassette : 175 F Disquette : 199 F
- VIE ET MORT DES DINOSAURES (9/12 ans) Disquette : 149 F
- VISA POUR HYDE PARK (6e) Disquette : 220 F
- VOLEURS de TEMPS (5/8 ans) Disq.: 199 F

LOGICIELS POUR CPC

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX

Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

ACROJET

Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

SILENT SERVICE

Cassette **99 F** Disquette **159 F**
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS

Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

COLOSSUS CHESS IV

Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

PSYCHOTEST

Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

SCRABBLE

Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

COMPILATIONS

DISK "50"

Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

HITS N° 1

Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS N° 2

Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS N° 3

Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

MGT + BACTRON

Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

OCEAN'S ALL STAR HITS

Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN

Cass. 8409 **180 F** Disq. 8429 **225 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CARTE D'EUROPE

Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

COURS DE SOLFEGE 1

Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LOGICIELS POUR CPC

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaître les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maîtrisé la première partie.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progression sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1º) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2º) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaître et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

FRANCE GEO
Disq. 8584 **245 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconnaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équation...

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édite par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de geometrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothetie, similitude) sur des figures simples (carre, triangle, cercle).

GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les regles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquees. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pedagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont ete crees par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation a la lecture pour les 5/7 ans. Realise par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires a la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pedagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement explique.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **220 F**
Algebre pour classe de 6e. Egalement interessant pour CM1 et CM2. Edite par MICRO C. Operations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symetries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **220 F**
Algebre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, decomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algebrique, rationnels (simplifications et operations de fractions), equations et inequations.

MATHS 3
Cassette **175 F** Disquette **220 F**
Algebre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes lineaires 2,2, calcul sur les racines carrees, notions de trigonometrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **175 F** Disquette **295 F**
Niveau seconde a terminale. Edite par MICRO C. Equations du second degre avec interpretation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repere et des unites, integrales par la methode des rectangles avec interpretation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions reciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **245 F**
Algebre de seconde a terminale. Edite par MICRO C. Image par application affinee, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposees, courbes definies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinematique), courbes definies par une integrale.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Disq. 8280 **170 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Tres utile.

UTILITAIRES

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gerer 10 comptes divises en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prelevements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre a tout moment l'état de son compte.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **279 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **349 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

ECHOSOFT
Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

HERCULE II
Disquette **395 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Regulierement, HERCULE est mis a jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnetique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et decodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possedez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante a l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caracteres. Programme les differentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'ecrans parametrables. Trame. Agrandissment. Deplacement. Selection fenêtres.

L'INTERPRETE II
Disquette **290 F**
La majorite des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels preferes. La demarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particuliere. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots a la fois. Repere automatiquement sur la disquette les textes a traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inferieur a celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transferant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de recuperer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements necessaires sont affiches en permanence a l'écran.

APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

CALCUMAT
Disq. 8675 **390 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destine aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathematiques sont etendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonometriques notamment. L'edition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel a un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destine aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilite vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Presente de façon claire, vous entrez vos donnees et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succes incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers enormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de tres nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **390 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marche est toujours conditionnee par la presentation d'un devis clair, soigne et financierement realiste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice tres explicite) permet d'aboutir a ces resultats sans aucune connaissance informatique particulière.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE



LOGICIELS POUR CPC

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**

DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**

Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, societe de services et conseils en informatique a realise ce gestionnaire de fiches a la fois simple et efficace. Grâce a une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitee de vos fiches.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destine a la serie CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit a un menu ou nous choisissons le logiciel desire. Malgre quelques petits defauts (sur la longueur du texte a saisir : 1 page), ce logiciel interesse particulierement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE (PC 6128)
Disq. 8096 **399 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe desormais en cassette et disquette. Jusqu'a 500 fiches, recherches multi-criteres, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide a mettre en route, facile a utiliser.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement celebre, developpe par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de realiser tres vite et de presenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'interet essentiel est lorsque vous souhaitez etudier plusieurs hypotheses.

TASWORD + MAILMERGE
Cass. **299 F** Disk. 8472 **399 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **390 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'edition electronique sur CPC. Permet d'inserer du texte et des dessins pour realiser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, ecriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caracteres disponibles, avec la possibilite de definir vos propres polices. Permet d'integrer des fichiers charges a partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisees à partir d'une source video ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapte aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journaliere, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Tres performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Logiciel de chez LOGYS, edite automatiquement les bulletins de paye en fonction des donnees introduites. Convient pour une entreprise de 50 salaries. Eedite le journal des payes et calcule les differentes charges...

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour debutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **590 F**
Compilation de 3 logiciels : Calcumat, Datamat et Textomat.

LIBRAIRIE POUR AMSTRAD CPC

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un desassembleur, un editeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts a être tapes et abondamment illustres.
Code 8826 **129 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon depart avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilites de connexion du CPC et les rudiments necessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent penetrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la memoire, controleur video, les interfaces, l'interpreteur et toute la ROM desassemblee et commentee sont quelques uns des themes traites dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7 **129 F**
Pour ceux qui desirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur a l'utilisation des routines système, tout est explique avec de nombreux exemples.

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schemas et exemples illustrent les themes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un tres beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulte. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce tres puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application N° 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **135 F**

AMSTRAD EN FAMILLE **PSI**
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage.. Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **145 F**

SUPER JEUX AMSTRAD **PSI**
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **140 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION **SYBEX**
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action.
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES **SYBEX**
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX
Cet ouvrage presente a l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 **SYBEX**
Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de developpement livre avec l'appareil est bien etablie.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M **SYBEX**
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15
Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine a la portee de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation a l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant a la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
PCW **295 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un generateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 **Micro Application N° 16**
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels.
Code 8811 **199 F**

JEUX D'ACTION SYBEX	**58 F**
GUIDE DU GRAPHISME SYBEX	**108 F**
CP/M 2.2 SYBEX	**128 F**
GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS SYBEX	**128 F**
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES SYBEX	**108 F**
ASTROCALC SYBEX	**148 F**
CPM+ SYBEX	**148 F**
GUIDE DU LOGO SYBEX	**128 F**
GAGNEZ AUX COURSES SYBEX	**98 F**
LOCOSCRIPT SYBEX	**110 F**
JEUX D'AVENTURES SYBEX	**128 F**
GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER SYBEX	**108 F**
SONS ET GRAPHISMES EXPLORES SYBEX	**98 F**
BASIC AMSTRAD METHODES PRATIQUES PSI	**105 F**
CP/M SUR AMSTRAD CPC, PCW ET C 128 PSI	**100 F**
GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD PSI	**145 F**
PERIPHERIQUES ET FICHIERS AMSTRAD CPC PSI	**120 F**
SUPER JEUX AMSTRAD PSI	**140 F**

SERVICE VPC

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) EN CONTRE-REMBOURSEMENT : vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 20 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, poste 436).

2) PAR CARTE BLEUE : vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) PAR CHEQUE OU CCP : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant (voir ci-contre).

Amis de Province, ce service est fait pour vous

4) PAR MANDAT POSTAL : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) A CREDIT : si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre M. TREILLET, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel.

• **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour les softs
50 F pour les accessoires et les imprimantes
120 F pour les machines.

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par :

☐ Contre-rembousement ☐ Carte Bleue*
☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* Nº de Carte Bleue | Date expir. CB

NOM Prénom

Nº | Rue

Code Postal

Ville

Tél.

AMS. CPC / 7-89

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
	TOTAL COMMANDE		
	+ FORFAIT DE PORT		
	+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.		
	TOTAL A REGLER		

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : ....

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date : ....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités
OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures. La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1º) ouverture d'un compte avec, après la première commande, un paiement à réception de facture ;
2º) un financement personnalisé (crédit ou location-vente) ;
3º) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4º) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5º) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6º) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7º) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.



Revendeurs, professionnels de la micro, nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans nos annonces. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au ☎ **42.06.50.50, poste 39.**

ETUDIANTS, désormais vous avez droit au tarif "Collectivités" chez GENERAL : En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.



• Vds Amstrad CPC 6128 couleur Azerty + jeux originaux + manette. Garantie jusqu'au 28 mars 1990 (neuf). Prix : 3 500F. Nicolas Dureux, 3, rue du Vert-Muguet, 80200 Péronne. Tél. : 22 84 30 23 (heure des repas).

• Echange sur CPC 464 K7 originale 3D Space Moving contre Amsword. Cherche aussi contacts en tout genre. Marc Girard, Le Carttrage, Bt Astarte, 83320 Carqueiranne.

• Urgent, vds digitaliseur Ara, synthé. TMPI, lect. FD1, tuner TV, logiciels D7 originaux, souris. Prix intéressants, dépêchez-vous. Laurent Martin, 9, avenue Carnot, 52000 Chaumont. Tél. : 25 03 11 66 (week-end à partir de sam. 12h).

• Vds Amstrad CPC 464 coul. (sept. 88) : 2 000 F. Vds aussi 45 jeux originaux pour 800 F, ou le tout pour 2 600 F. En cadeau, un traitement de texte. Michaël Bolwen, 16, rue Jean-Rostand, 49000 Angers. Tél. : 41 48 86 91 (après 19h).

• Super affaire ! Vds 464 coul. + manuel + nbx jeux + revues : 2 000 F, à débattre avec le proprio (euh ! c'est moi). Recherche aussi des cours programmateur pour bidouilles et listings. Nicolas Parisot, 57, rue R.-Cazala, 36000 Châteauroux.

• Achète lecteur DDI1 + DMP 2000 ou 2160, le tout en parfait état, et pour 1 800 F maxi. Stéphane Le Cuff, 28, route de Châteaulin, 29142 Le Faou.

• Vds 6128 avec matériel complet. Valeur : + de 21 000 F. Vendu : 10 000 F. Crédit possible. Demandez liste du matériel à Didier Gaine, 2, place du Damier, 91350 Grigny. Tél. : (1) 69 45 40 30 (après 19h).

• Recherche logiciel original Aliens (US) version 1987, ainsi que la compil. Album Ubi Soft. Prix raisonnable (100 F, ou moins). Pas sérieux s'abstenir. Cédric Pon, 29, av. Foch, 91660 Méreville. Tél. : (1) 64 95 06 04.

• Wanted : Astro 2001 et Ultra Son, originaux. Poss. d'éch. Envoyez listes à Sébastien Jacques, 31, montée de la Bourgade, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93 20 73 59. Minitel : 36 15 Amstrad / Bal Banzaï.

• Possède Barbarian 2 orig., et éch. contre Rim Runner ou news orig. (vente possible : Barbarian 2 + Amcharge = 110 F). Vds ou éch. aussi le Manoir de Mortevielle orig. Jérémy Routier, 122, rue Alfred-de-Musset, 60230 Chambly. Tél. : 34 70 71 85.

• Vds CPC 6128 + 70 jeux originaux + 3 joysticks + utilitaires (Discology) + langage CPM + Logo + éducatifs orig. (maths, français, biologie) + nbx manuels et revues. Le tout : 4 000 F. Gaëtan Fichera, 44, rue Franklin, 78500 Sartrouville. Tél. : (1) 39 15 37 66.

• Cherche lecteur D7 DD1 (entre 1 000 et 2 000 F), ou CPC 664 couleur 2 200 F maxi. Cherche également correspondant pour éch. jeux K7 orig. Jean-Jacques Couchy, 40, rue des Côtes-d'Auty, 92700 Colombes. Tél. : (1) 47 80 94 12 (après 18h).

• Pour 6128, cherche Amstradistes pour échanges de jeux et utilitaires originaux. Cherche aussi aide en assembleur. Raphaël Dziadusz, 88, rue Foch, 57120 Clouange. Tél. : 87 67 50 93.

• Urgent ! Vds CPC 6128 coul. (tbe et ss garantie) + station Amstrad (sans bureau), tbe et garantie égal. + 60 jeux orginaux (Robocop, Pac Land, Rambo 3, Victory Road...) + joystick + nbses D7 dont Discology + boîtiers de rangement. Valeur : env. 6 950 F, cédé à 5 800 F. Tél. : 73 31 33 14 (après 18h).

• Possesseur CPC 464 + Mirage Imager, cherche Amstradistes 464 ou 664 + Mirage Imager, pour éch. idées, astuces, programmes. Vds égal. ou éch. nbx logiciels originaux (Thunderblade, Acrojet, Victory Road...). Très bas prix. Guillaume Queguiner, Restedern, 29234 Plouigneau. Tél. : 98 79 80 41 (après 17h30).

• Vds 6128 coul. + 2 joysticks (Quickshot Turbo 2, Zipstick) + env. 150 jeux originaux (Operation Wolf, Renegade, Barbarian, Prohibition, Space Racer...) + doubleur + Discology et Hercule + utilitaires orig. Prix : 3 500 F. Vite ! Marc Borne, 53, rue Pablo-Picasso, 60700 Pont-Ste-Maxence. Tél. : 44 72 44 09.

• Vds Amstrad CPC 464 + moniteur coul. + K7 originales de jeux : 2 000 F. Vds aussi lect. D7 3" tbe + 8 D7 vierges : 1 300 F. Sébastien Bibes, 12 bis, rue J.R.-Guyon-Pineuilh, 33220 Ste-Foy-la-Grande. Tél. : 57 46 37 67.

• Cherche logiciel DR Graph sur 6128. Echange contre autre utilitaire (100), ou jeu (150 dont news), tous originaux. Jean-Pierre Kosinski, 2, allée Gagarine, 92300 Levallois-Perret.

• Vds CPC 6128 coul. bon état + env. 100 D7 orig. + boîte rangement + livres + env. 50 revues + 2 manettes. Prix : 4 500 F, en espèces. Alain Lacheny, 39, av. Vauquelin, 93370 Montfermeil.

• Recherche désespérément lecteur de D7 DD1. Peux mettre au maxi 1 000 F, mais le veux en bon état. Grand merci. Mathieu Carbonnel, Chemin de Viennes, 06440 Blausasc. Tél. : 93 91 14 21.

• Echange jeux originaux (6128, D7), news uniquemt. Poss. Titan, R-Type, Robocop, Operation Wolf, Thunder Blade, Tiger Road, Drazy Cars 2, et bientôt Barbarian 2 (NDLR : cours vite l'acheter, il est fabuleux, mon pote). Cédric Marion, 31, rue de la Sylla, 26100 Romans. Tél. : 25 02 55 39.

• Vds pour CPC 6128 jeux originaux suivants : Peur sur Amityville (125 F), Fer et Flamme (185 F), Cybernoïd 2 (100 F), Savage (100 F), Fire and Forget (120 F). Thierry Descolonges, 8, rue Albert-Bayet, 75013 Paris. Tél. : (1) 47 07 45 33.

• Cherche correspondants sérieux sur CPC 6128. Poss. entre autres Winter Games, Gryzor, Off Shore Warrior, Live and Let Die, Robocop, IK+, Op. Wolf... Frédéric Garron, 2, bd Bajon, Résidence Les Caillons, 86000 Poitiers.

• Vds Amstrad CPC 464 monochrome + nbx jeux originaux. Tbe, 1 700 F à débattre, et urgemment. Sylvain Roquet, rue Raymond-Lagoutte, 36170 Eguzon. Tél. : 54 47 44 33.

• Urgent, vds Amstrad CPC 464 couleur + drive DDI1 + nbx jeux K7 et D7 originaux. Prix : 2 200 F. Philippe de La Ruelle, 9, allée F.-Couperin, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : (1) 30 41 64 24.

• Possesseur 6128 cherche correspondants pour éch. jeux originaux. Possède R-Type, Dragon Ninja, After Burner, Robocop. Cherche Wec le Mans, Eliminator. Vds originaux K7 : Side Arms (45 F), Rampage (45 F), Warlock (40 F), 80 F pour les 2 ou 120 F les 3. Vds D7 orig. : Tiger Road (70 F), Shakleo (70 F). Frais de port gratuits. Jérôme Prin, 11, rue Jean-Baptiste-Gervais, 77450 Esaly. Tél. : (1) 60 04 34 60.

• Vds CPC 464 coul. tbe + 40 jeux originaux (Basket Master, Barbarian, Renegade...). Le tout, valeur + de 7 000 F, vendu 2 500 F (ou 1 500 F le CPC, et 50 F par jeu). Ludovic Labal, 3, rés. du Dos-d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (1) 48 73 31 20.

• Vds ou éch. nbx jeux K7 originaux pour Amstrad. Dem. liste à Cédric Fétis, 52, av. Joffre, 64150 Mourenx. Tél. : 59 60 35 64.

• Achète lecteur D7 5"1/4. Compatible CPC 6128. Faire offre à Bernard Roseng, L'Hermitage, St-Ferréol, 31250 Revel. Tél. : 61 81 52 61 (entre 19 et 20h).

• Vds 6128 coul. + 23 D7 orig. + box rangement + adaptateur Péritel + lect. K7 + 2 joys. + revues. Le tout : 3 500 F. A part, originaux Jade (200 F), Robocop (90 F), Op. Wolf (70 F), Mickey Mouse (50 F), Voyage au centre de la Terre (70 F). Cédric Meriau, 85, rue de la Solidarité, 93100 Montreuil. Tél. : (1) 42 87 36 93.

• Echange D7 orig. CPC 6128 : Titan, Rastan, Guild of Thieves, Beyond the Ice Palace, Gold Hits 3, Head Over Heels, XOR, Dragon Ninja. Nicolas Lesénéchal, Hébécrevon, 50180 Agneaux.

• Vds SSA-1 K7 (300 F) + adapt. Péritel MP-2 + lect. D7 DD1 (1 700 F) + D7 3" (Amstrad), 25 F l'une. David Salomez, 15, rue du Cdt-Chatinières, 22100 Castelsarrazin. Tél. : 63 95 03 63.

• Recherche désespérément Boulder Dash 2 en K7 ou D7 pour CPC. Votre prix sera le mien, dans la limite du raisonnable. Laurent Fouques, 2, rue Rodin, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (1) 48 80 20 46.

• Recherche originaux de Robocop et Dragon Ninja. Faire offre à Xavier Blancquart, 41, av. Thiers, 52400 Bourbonne-les-Bains.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : .... Tél : ....

Code postal : .... Ville : ....

Votre P.A : ....

....

....

....

....

Nouveau MINITEL
36 15 Code JESSICO

AMSTRAD JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

AMSTRAD TOP HITS

	C / D
BEST OF VOL.2	**149/219**
Foot Manager 2+Hotshot+Zombi	
Necromancien+Tetris	
COMPIL'OCEAN	**145/192**
Arche Capt. Blood	
+Typhoon+D. Thompsons Oc.	
+Vindicator+Salamander	
DUO PACK	**125/172**
Space Racer + Bob Winner	
MONDE DE L'ARCADE	**145/192**
Roadblasters+Tiger Road	
1943+Imposs.Mission 2+Spy Hunter	
Blackbeard+Colosseum	
BEST DE US GOLD	**145/192**
Out run+ Gauntlet 2+ 720°	
California G.+Rolling Thunder	
12 JEUX EXCEPTION.	**129/149**
Cybernoid+Deflector+Tour	
de force+Mask 2+Blood Brothers	
+Hercules+Northstar+Ranarama etc.	
ALBUM EPYX	**185**
Winter Games+World Games	
Supercycle+Impossible mission	
AMST.GOLD HIT 3	**112/192**
Trantor+Solomon's Key	
WC Leaderboard+Bravestar	
Rampart+Capt. America	
ARCADE ACTION	**115/182**
Barbarian+Renegade	
Supersprint+Rampage+IK2	
COLLECT.KONAMI	**112/182**
Jackal+Shaolin R. Nemesis	
Jailbreak+Ye Ar Kung fu 2	
+ Green beret+Year Kung Fu	
Hypersport+Pingpong+Mikie	
DIX SUR DIX	**145/192**
Mercenary+Hardball+Cholo	
Trentor+Leviathan+Xenos..	
FIST AND THROTTLES	**95/139**
Enduro racer+Buggy boy	
Ikari War.+Dragon's lair+Thundercats	
GAME SET MATCH 2	**145/192**
Match day 2+Basket Master	
Super Hang On+champion ship+Sprint	
Track and field+Cricket+Snooker+Golf	
GEANTS D'ARCADE 2	**145/192**
Street fighter+Side arms	
Bionic commando+Gunsmoke+Désolator	
Shackled	
KARATE ACES	**112/172**
Kung fu master+ Bruce Lee	
+ Uchi mata+Avenger+Samourai T	
+Way of Tiger+ Way Exploding fist	
LES AS DE L'ESPACE	**125/145**
Xevious+Cybernoid+Northstar	
Zynaps+Trantor+Exolon	
LES AS DU CIEL	**145/192**
Adv.Tactical fight+Ace	
Spitfire 40+Tomahawk+Air traffic	
Control+Strike force Harrier	
LES FUTURISTES	**146/192**
B. Morane Science fiction	
Saphir+Mines au Diam.+Anthropie	
OCEAN DYNAMITE	**145/192**
Platoon+Predator	
Karnov+Crazy cars+Combat school	
+Salamander+Driller+Gryzor	
OCEAN STAR HIT 2	**96/140**
Army moves+Mutant+Wizbal	
Head Over Heals+Cobra+Tank	
SIMULATION PACK	**142/189**
Grand Prix 500+Quad	
+Superski	
SUPREME CHALLENG	**125/165**
Tetris+Elite+Starglider	
Sentinel+Ace 2	
LES DEFIS DE TAITO	**136/192**
T. Renegade+Arkanoid 1+2	
Bubble bobble+Flying shark+Slapf.	
TEN MEGA GAMES 3	**125/145**
Leaderboard+ 10thFrame	
Last mission+Ranarama+Fighterpilot	
Firelord+Rocco+Dragon talk..	

	C / D
DARK FUSION	95/145
DOMINATOR	95/142
DOUBLE DETENTE	**95/142**
DOUBLE DRAGON	**95/142**
DRAGON NINJA	95/142
F15 STRIKE EAGLE	96/146
F16 COMBAT PILOT	**142/192**
FER ET FLAMMES	246
FINAL COMMAND	**125/172**
FIRE AND FORGET	126/166
FISH	182
FORGOTTEN WORLDS	**95/142**
FUSION 2	182
GALACTIC CONQUER.	126/165
GARY L. HOT SHOT	95/135
GUERILLA WARS	87/136
GUNSHIP	192/242
H.A.T.E	**95/142**
HIGHWAY PATROL	**142/192**
HUMAN KILLING MACH.	95/142
IRON HAND	95/145
IRON TRACKERS	**192**
JINKS	95/142
L'ANGE DE CRISTAL	142/196
LAST DUEL	95/142
LED STORM	95/142
LE MAITRE ABSOLU	**165**
LE MANOIR MORTEVIL	195
LICENCE TO KILL 007	95/142
MACH 3	126/176
MAXI BOURSE	145/192
MEURTRE A VENISE	142/192
MICROPROSE SOCCER	**142/192**
NAVY MOVES	95/142
MOTOR MASSACRE	92/136
NIGEL MANSELL	110/159
NIMITZ	95/156
OBLITERATOR	95/142
OFF SHORE WARRIOR	126/166
OMEYAD	**165**
OPERATION WOLF	95/142
PAC MANIA	95/145
PANIQUE STATIONS	95/142
PARANOIA COMPLEX	95/145
PIRATES	149
PROJECT STEAL FIGHT	142/192
PRO SOCCER SIMUL.	95/142
PURPLE SATURN DAY	149/195
RAFFLES	**95/142**
RAMBO 3	87/136
REAL GHOSTBUSTER	**95/142**
RENEGADE 3	**95/142**
ROBOCOP	95/142
R. TYPE	95/142
RUNNING MAN	**92/142**
RUN THE GAUNTLET	**95/142**
SECRET DEFENSE	142/192
SILENT SERVICE	149
SKATE BALL	**139/179**
SKATE OR DIE	92/142
SKWEEK	**142/192**
SKY HUNTER	132/172
SKYX	178
SOCCER SUPER FOOT	**105/155**
STAR TREK	92/142
STORM LORD	95/142
SUPER SCRAMBBLE	**95/142**
SUPER TRUX	**92/142**
SOLDIER OF LIGHT	87/136
THE DEEP	95/142
THE GAMES SUMMER	95/142
THE GAMES WINTER	92/140
THE LAST NINJA 2	140/149
TIGER TIGER	95/142
TIMES SCANNER	95/142
TIMES OF LORE	**95/149**
TINTIN SUR LA LUNE	142/192
TITAN	135/175
TYPHOON	**87/136**
VIGILANTE	**95/142**
VINDICATORS	**95/142**
WAR IN MIDDLE EARTH	**95/142**
WEC LE MAN	**95/142**
WEIRD DREAMS	**145/195**
XYBOTS	**95/142**

AMSTRAD TOP HITS

3D POOL	**95/142**
944 TURBO CUP	145/195
A 320	140/189
AIR BORNE RANGER	182/220
AFTER BURNER	92/145
ARCADE WIZARD	95/145
ARCHE CAPT. BLOOD	165/192
BARBARIAN 2	**87/136**
BATMAN	92/145
BLACK LAMP	87/136
BLASTEROIDS	**129/175**
BLOODWYCH	92/142
BUMPY	**142/192**
BUTCHER HILL	95/142
CARRIER COMMAND	142/192
CHICAGO 30"S	**95/142**
CHICAGO 90	**142/192**
CHUCK YEAGER'S	**92/142**
CORRUPTION	195
COSMIC PIRATE	95/145
CRAZY CARS II	**135/165**
CYBERNOID 2	92/136

PROTO 59F

JSY 48

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

UTILITAIRES

CPC

ACCESS II	N.C.
ADES DEBUGG	**280**
ADVANCED OCP ART STUDIO	**275**
ALIENOR COMPTA	1450
AMX PAGEMAKER	550
AUTOFORMATION BASIC	**285**
KIT AMX PAGEMAKER	350
LE MINI JOURNAL	750
ASTRO 2001	345
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	**295**
BOURSE 2000	650
BUDGET	155/190
CALCUMAT	375
CONTACT	380
D BASE 2	780
DATAMAT	390
DEFI A L'INTELLIGENCE	295
DISCOLOGY V.5.1	**350**
ECHOSOFT	395
FACTURATION+CAISSE DETAIL	1350
FACTURATION+STOCK	1650
FINANCIUS	285
GESTION DE FICHES	180/240
GESTION DE FICHIERS	300
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
GRAPHO	**299**
HERAKLIOS PCW	**390**
HERCULE 2	**395**
IMPRESSION	240
IMPRIM'IMAGE	**280**
INTEGRE (L')	**425**
INTERMUSIC	245
INTERPRETE 2	280
JADE	375
KENTEL	570
LA SOLUTION	595
LOTO SPORTIF 1N2	**285**
MASTERFILE	395
MATH-UTILITAIRE	280
MEMORY	350
MENTEL	**350**
MEPHISTO	205
MULTIFACE 2+	**595**
MULTIPLAN	495
MUSIC PRO	380
PACK GESTION	**675**
PASCAL/MT +	649
PENTEL	670
POCKET BASE	750
POCKET WORDSTAR	875
PROGRAMMEUR STUDIO	210
PSYCHO-TEST	185
SEMABANK	395
SEMASTATS	395
SEMFICH	240
SILIPACK	280
SUPERPAINT	**250**
TAS COPY	270
TAS-SIGN	365
TASPRINT	320
TASWORD + MAIL MERGE	425
TEXTOMAT	380
TRANSLOCK 2	275
ULTRA SON	235
ULYSSE	280
VECTORIA 3 D	399
ZENITH 2	280
HORLOGE ASTRALE	**350**
MIROIR ASTRAL	**320**
PREVISIONS ASTRALES	**380**

support Imprimante

ETIQUETTES

ETIQUETTES DISC 3" LES 100	30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100	30

RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN EPSON MX-80	59
RUBAN DMP 2000/2160	59
RUBAN DMP 3000/3160	59
RUBAN DMP 4000	59
RUBAN DMP1	59
RUBAN PCW 8256/8512	59
RUBAN PCW 9512	59
RUBAN STAR NL10	59

EDUCATIFS

ANGLAIS CONFIRME	195
ANGLAIS DEBUTANT	**195**
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP.	195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE..	195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP	195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP	195
ATELIER PUZZLES MAT/CE	95
BALADE PAYS DE L'ECRIT CE/CM.	180
BALADE OUTRE RHIN 6/5e	180/225
BALADE PAYS BIG BEN 6/5e	180/225
BOSSE DES MATHS 3e	195
BOSSE DES MATHS 4e	195
BOSSE DES MATHS 5e	195
BOSSE DES MATHS 6e	195
CONJUGUEZ CE/CM	95
DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3e	195
DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3e	195
DECOUVERTE DE LA VIE 6/5e	195
ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e	195
ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e	195
EDUC. MATERNELLE 1	199
EDUC. MATERNELLE 2	199
ENIGME A MADRID	145
ENIGME A MUNICH	145
ENIGME A OXFORD	180/225
FRANÇAIS REUSSITE 3e	150
FRANÇAIS REUSSITE 4e	150
FRANÇAIS REUSSITE 5e	150
FRANÇAIS REUSSITE 6e	150
FRANÇAIS-CM	170/199
FRANÇAIS-SONS	170/199
FRANCE GEO+MICRO GEO	250
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	199
GEOMETRIE PLANE	199
GRAMMAIRE 6/5e	199
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP	150
J'APPRENDS A LIRE M/CP	150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP	150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP.	150
LANGUE FRANÇAISE 3e	195
LANGUE FRANÇAISE 4e	195
LANGUE FRANÇAISE 5e	195
LANGUE FRANÇAISE 6e	195
MATHS 2E CYCLE 1	250
MATHS 2E CYCLE 2	170/199
MATHS 3E	170/199
MATHS 5E+4E	199
MATHS 6E	170/199
MATHS 6/5E	225
MATHS CE	199
MATHS-CM	200/250
MATHS SUCCES 5/6 ANS	150
MATHS SUCCES CM	150
MATHS SUCCES 3e	150
MATHS SUCCES 5e	150
MATHS SUCCES 6e	150
MICRO BAC ALLEMAND 1/Ter	199
MICRO BAC ANGLAIS 1/Ter	199
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1Ter	199
MICRO BAC FRANÇAIS 1/1Ter	199
MICRO BAC GEO 1/1Ter	199
MICRO BAC HISTOIRE 1/1Ter	199
MICRO BAC MATHS B 1/1Ter	199
MICRO BAC MATHS C+E 1/1Ter	199
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1Ter	199
MICRO BREVET ALGEBRE	220
MICRO BREVET FRANÇAIS	220
MICRO BREVET GEOGRAPHIE	220
MICRO BREVET GEOMETRIE	220
MICRO BREVET HISTOIRE	220
MOTS CROISES MAGIQUES M/CE	95
NATHAN FRANÇAIS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CE2	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM2	225
NATHAN ECOLE MATHS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE MATHS CE2	225
NATHAN ECOLE MATHS CM1	225
NATHAN ECOLE MATHS CM2	225
ORTHOGRAPHE CM	199

ACCESSOIRES

CASSETTE D'AZIMUTAGE	**119**
COPY HOLDER	189
ETIQUET. 89x23 Par 500	69
FILTRE ECRAN 14" Coul.	**179**
FILTRE ECRAN 14" Monoc.	169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149
SUPPORT MONITEUR 12-14".	**139**
MOUSE MAT (tapis)	65

BOITIERS DE RANGEMENT

BOITIER PROTO	10x3"	59
BOITIER DS40LA	30x3"	89
BOITIER JSY 48	48x3"	99
BOITIER DD50L	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	100x5.25"	149

avec serrure + clé sauf Proto

SUPER PROMO

ADVANCED OCP ART STUDIO	275
AUTOFORMATION BASIC	285
IMPRIMANTE DMP 2160 + TEXTOMAT	1690
LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT +	575
MULTIFACE 2 + LE COPIEUR	575
LECTEUR DISQUETTE DDI-1+ 10 JEUX	1790
JSY 48 BOITIER RANGEMENT 48 x 3"	99
DS 40 LA BOITIER RANGEMENT 30 x 3"	89
MINI JOURNAL AMX PAGEMAKER+KIT AMX	750
JOYSTICK QUICKJOY 5	239
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
TOUS LES RUBANS PAR 3	147
PACK MENTEL+KENTEL+PENTEL	975

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC	135
AMSTRAD EN FAMILLE	135
AMSTRAD OUVRE TOI	99
BASIC AMST+METHODE PRATIC	105
BIEN DEBUTER CPC	99
COMMUNICAT. MODEM MINITEL	149
DES IDEES POUR LE CPC	129
DES ROUTINES POUR LE CPC	149
GUIDE BASIC + AMSDOS	128
GUIDE DU GRAPHISME	108
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU BASIC+D	249
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145
LA BIBLE DU CPC	199
LA BIBLE DU GRAPHISME	199
LA BIBLE DU GRAPHISME+D	299
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	249
LANGAGE MACHINE CPC	129
LIVRE CP/M PLUS	148
LIVRE JEUX D'ACTION	58
LIVRE DU LOGO CPC	149
MONTAGES EXTENS. PERIPH	199
PERIPHERIQUES+FICHIER	120
PROGRAM. APPLIC. EDUCATIF	179
PROGRAMMES BASIC	129
SUPER JEUX AMSTRAD	140
TECHNIQUES DE PROG. JEUX	98

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	69
PHASOR ONE (+ MONTRE)	109
JOYSTICK CHEETAH 125+	85
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
ERGOSTICK	195
PRO 5000	125
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	**125**
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	**239**
QUICKSHOT TURBO II	**135**
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOF	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
WICO 3 WAY	275
WICO THE BOSS	160
JOYSTICK CHEETAH PC	149
CARTE PC	179

PERIPHERIQUES

AMDRUM	**575**
CRAYON OPTIQUE DART (D)	395
CRAYON OPTIQUE LP-1	290
DIGITAL. DART DMP2000	**775**
DIGITALISEUR ARA	1090
ADAPT. PERITEL MP-2F-CPC	485
IMPRIMANTE DMP 2160	**1690**
INTERFACE RS232C	590
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
LECTEUR DISQ. DDI-1	**1790**
LECTEUR DISQ. FD-1	1590
MERCITEL CPC1	1245
MULTIFACE 2+	**595**
SOURIS AMX CPC	690
SYNTHE. VOCAL TMPI	545
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP	625
7 LOGICIEL Educt. vocaux	195
EXT. MEMOIRE 64K/464	**595**
CHAINE STUDIO 100	3790
MAGNETOSCOPE VCR 6000	3990
MAGNETOSCOPE VCR 6100	4390

HOUSSES POUR AMSTRAD

Housse complète clavier+écran

HOUSSE 464 COUL.	85
HOUSSE 464 MONO.	85
HOUSSE 6128 COUL.	**85**
HOUSSE 6128 MONO.	85
HOUSSE DISC FD1	55
HOUSSE DMP 2000/2160	**79**
HOUSSE DMP 3000/3160	79
HOUSSE DMP 4000	79
HOUSSE PC 1512 COUL.	109
HOUSSE PC 1512 MONO	105
HOUSSE PCW 8256/8512	129
HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR LN10	79
HOUSSE STAR LC10	79

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	125
Centr. Amstr./imprim. Azerty	149
Câble Centr. Ams/Impr.	149
CABLE ECRAN/CLAVIER	149
CABLE EXTENS. JOYSTICK	65
CABLE EXTENS. PORT	170
CABLE FD1	139
CABLE MAGNETO CASSETTE	55

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD



16 F 90* à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	192 F	360 F	860 F	1690 F
5" 1/4 DFDD	70 F	136 F	325 F	600 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
Livrées avec enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT...... 39 F Les dix

%17

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 **PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7**

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT LOGICIELS JEUX **18 F**
DOM TOM **+ 50 F**

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ....
date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....

SIGNATURE OBLIGATOIRE

precisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

LE CHEF DANS LE PLATRE, LAISSE BETON L'ARME

C'est la fête dans les locaux de *Cent Pour Cent*, nous sommes toutes gaites, car nous allons enfin voir nos blessures se cicatriser. Fini le troisième œil dans le dos qui guette l'arrivée du chef (Je te salue, ô grand chef vénéré), pour vous mettre une baffe dans la nuque qui résonne jusqu'au sixième étage et vous donne un de ces maux de tête à n'en plus dormir, et d'être obligé de bosser toute la nuit. Fini les lèche-bottes interminables qui nous donnaient l'impression de manger des spaghetti à la carbonacuir lors des réunions du vendredi soir à la pizzeria du coin.

Mais non, le chef n'est pas en mission spéciale en Afrique centrale à la recherche de nouveaux missionnaires, et encore moins en Asie à préparer une révolution qui détrônerait certains tyrans bien implantés. Je ne devrais pas vous le dire, mais, suite à des caresses bien musclées comme seul le chef sait les donner, les osselets de son poignet droit ont decidé de changer de place, histoire de l'empêcher de vous écrire ces deux pages de délire qui, à leur lecture, nous pliaient en quatre. Sachez quand même que ses interlocuteurs y ont laissé gros et qu'on ne les verra plus de sitôt.
Je sais, vous ne comprenez pas mon enthousiasme, et vous saisissez encore moins la joie que l'on peut ressentir lors de l'absence de sa grande bonté le chef adoré. Mais laissez-moi vous dire que ce n'était pas vous qui preniez les claques, ce n'était pas vous non plus qui rentriez chez vous avec un œil au beurre noir, alors un peu d'indulgence. Nous pensons très fort, mais vraiment très fort à vous, ô grand chef que l'on aime tous (beurk), et on vous souhaite un très rapide rétablissement (tiens ma montre vient de s'arrêter).
Il ne peut plus écrire, mais il sait encore nous parler avec sa voix douce comme le bruit d'un tracteur dans une nuit d'orage. Imaginez mon angoisse quand il me donna l'ordre de le remplacer pour venir en aide aux ladies et seigneurs de l'Aventure (comme il dit).

Ce fut tout simplement l'état de choc. Il m'a fallu plusieurs heures avant de pouvoir dire un seul mot. Les éclairs ayant disparu de mon champ de vision, mon rythme cardiaque étant revenu à la normale (encore qu'un check-up serait le bienvenu), je reprends mon souffle et recueille toute l'énergie disponible. Je me lance à l'eau et, croyez-moi, elle est froide.

LE SAUVEUR INCONNU

Il s'agit ce mois-ci de voir ensemble la solution complète de cet excellent jeu qu'est Exit édité chez Ubi Soft. La solution m'est parvenue entre les mains. Malheureusement, j'ai beau chercher dans le courrier et mettre dessus-dessous le bureau de Robby, je ne trouve trace du nom de ce lecteur à qui je décerne le titre du sauveur inconnu du mois. Un peu de silence dans la salle et suivons ses précieux conseils.

EXIT, LA SOLUTION

Action 1 : Recherche du vase sacré.
Allez à la cabane jaune vue de loin, ramassez la sorte de lentille marron, allez à la cabane vue de près cette fois-ci, détachez un bout de mur vers le bas. Un chat apparaît, donnez-lui la lentille ; un vase paraît, prenez le vase car c'est l'objet clé.

Action 2 : Remplir le vase.
Prenez la plume, allez devant la statue de la grosse femme, caressez-la avec la plume et écoutez la musique qui suit. Allez en haut. Vous verrez une boule avec un point au milieu. Touchez-la avec le vase. Voilà un ingrédient.
Dans l'écran de la statue, prenez un bâton dans les herbes, allez devant la grotte, placez votre bâton sur le buisson ; lorsque l'éclair le foudroie, vous avez une torche. Cherchez alors dans la planète les deux gobelets métalliques gris, rentrez dans la grotte, déposez-les à chaque extrémité de la coupe. Si la chauve-souris éteint votre torche, ressortez et rallumez-la. Une fois les gobelets déposés, les yeux du monstre se vident de leur composition bleue, qui remplit désormais la coupe. Prenez votre vase et mettez-y la poudre bleue.
Pour le troisième ingrédient, allez prendre le gros crâne, dirigez-vous vers le château où se trouvent les compresseurs, posez le crâne sur la machine, trouvez le levier et actionnez la machine par le côté droit pour broyer le crâne. Après cet acte de nécroté, faut s'moucher, recupérez la poudre d'os broyée dans le vase.
Pour le quatrième et dernier ingrédient, il vous faut, dans la même salle, chercher sur le sol une dalle qui s'enlève, la prendre et aller dans l'écran des trois boules, la placer au milieu de la crevasse et mettre les boules dans le vase. Vous voilà enfin avec le vase plein (dre à sa mère).

Action 3 : 3 F la partie, 5 F deux parties.
Gagnez les jeux d'arcade. A ce niveau, personne ne peut vous venir en aide si ce n'est Dieu (aïe ! pas la tête, je voulais dire le chef).

Action 4 : Quête des labyrinthes.
Labyrinthe 1 : Cherchez la disquette et la carte magnétique. Allez dans le





Ne payez plus pour acheter ...



Starsoft vous offre l'appel.

AMSTRAD

PROCHAINEMENT

DOUBLE DETENTE	89 F	139 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
RUNNING MAN	93 F	143 F
TIME SCANNER	99 F	149 F
VIGILANTE	89 F	139 F
WEIRD DREAMS	147 F	197 F

NEWS

3D POOL	97 F	159 F
LE MAITRE ABSOLu		187 F
MICROPROSE SOCCER	107 F	163 F
PURPLE SATURN DAY		197 F
REAL GHOSTBUSTERS	92 F	142 F
RENEGADE III	89 F	139 F
SILK WORM	89 F	
SKATEBALL	139 F	169 F
STORM LORD	89 F	139 F
SUPER SCRAMBLE	89 F	139 F
SUPER TRUX	97 F	159 F
TIMES OF LORE	129 F	162 F

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE : STREET FIGHTER + BIONIC COMMAND + RCAD BLASTERS + 1943 + SIDE ARMS	119 F	139 F
COMMAND PERFORMANCE MERCENARY + HARDBALL+ ARMEGUEDON MAN + CHOLO + BOB SLEIGH + SHACKLED +LEVIATMAN+XENO+TRANTOR +10TH FRAME	119 F	186 F
INCROWD KARNOV + PREDATOR + GRYZOUR + TARGET RENEGADE + BARBARIAN + PLATOON + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL	139 F	165 F
GIANTS GAUNTLET II + CALIFORNIA GAMES + OUT RUN + ROLLING THUNDER	119 F	139 F
LES DEFIS DE TAITO TARGET RENEGADE ARKANOID 1 + ARKANOID 2 + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT	139 F	194 F
GAME SET ET MATCH 2 MATCH DAY 2+CRICKET BASKETMASTER+SNOOKER SUPERHANGON+GOLF +CHAMPION CHIP SPRINT TRACK AND FIELD	109 F	149 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	114 F	144 F
AIRBORNE RANGER	136 F	179 F
BLASTEROIDS	97 F	147 F
BUTCHER HILL	97 F	147 F
CHICAGO 30'S	89 F	139 F
CHUCK YEAGER	97 F	143 F
CRAZY CARS 2	125 F	159 F
DARK FUSION	89 F	139 F
DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
DRAGON NINJA	89 F	139 F
F15 STRIKE EAGLE		145 F
FERNANDEZ MUST DI		135 F
GALACTIC CONQUEROR	127 F	168 F
GARY LINEKER HOTSHOT	89 F	139 F
GUNSHIP	145 F	185 F
HEROES OF THE LANCE	94 F	198 F
HUMAN KILLING MACHI	93 F	139 F
LA CHOSE DE GROTEMB	125 F	159 F
LAST DUEL	89 F	139 F
LAST NINJA 2	115 F	143 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
OPERATION WOLF	89 F	139 F
PACLAND	94 F	139 F
PACMANIA	93 F	143 F
RAFFLES	109 F	162 F
RAMBO III	93 F	129 F
ROAD BLASTERS	95 F	139 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUN THE GAUNTLET	94 F	139 F
SUPERMAN	94 F	139 F
TANK ATTAC	147 F	129 F
THE DEEP		139 F
TITAN	127 F	167 F
TRIVIAL PURSUIT NG	189 F	249 F
VINDICATORS	89 F	139 F
WANDERER	109 F	159 F

OFFRE SPECIALE ★ — 10%
pour toute commande de 3 logiciels

LE COIN PROMO !...

SUR AMSTRAD CPC :

AFTERBURNER	96 F	
ISS	89 F	139 F
L'ILE		165 F
LE MANOIR DE MORTEVILLE		141 F
MOTOR MASSACRE		116 F
WEC LE MANS	83 F	133 F

dément !..

EDUCATIF

PREPARATION D'EXAMENS ET REMISE A NIVEAU

	DK
J'APPRENDS LES PANNEAUX	199 F
MICROBREVET GEOGRAPHIE	209 F
MICROBREVET FRANCAIS	209 F
MULTICOURS 6è	235 F
MULTICOURS 5è	235 F
MULTICOURS 4è	235 F
MULTICOURS 3è	235 F

LANGUES ETRANGERES

	K7	DK
BALLADE OUTRE RHIN	159 F	209 F
BIG BEN	149 F	209 F
DIDACT ENGLISH COLLEGE		227 F
DIDACT ENGLISH LYCEE		227 F
ENIGME A OXFORD		169 F
ENIGME A MADRID		218 F

FRANCAIS

	K7	DK
FRANCAIS REUSSITE		158 F
LANGUES FRANCAISES 6è		216 F
" " 5è		216 F
" " 4è		216 F
" " 3è		216 F
ORTHO CM		189 F
FRANCAIS CM	158 F	206 F
FRANCAIS SON CP CE1 CE2		189 F

MATHEMATIQUES

	K7	DK
MATH CE	139 F	189 F
MATH CM	169 F	219 F
MATH 6è		187 F
MATH 5è 4è		187 F
MATH 3è	158 F	216 F
MATH SECON CYCLE		178 F
MATH SECON CYCLE VOL 2	189 F	219 F
MATH SUCCES 5è	158 F	
MATH SUCCES 6è	158 F	
BAC MATH C , E 1ERE TERM		189 F
BAC MATH B " "		189 F
BAC MATH D " "		189 F

POUR LES PLUS JEUNES

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY	155 F
LES 1001 VOYAGES	245 F
LES PETITS COLORIAGES MALINS	149 F
VIE ET MORT DES DINOSAURES	153 F

MINITEL 3615 Clubtel* STAR

PC et COMPATIBLES

PROCHAINEMENT

CRAZY CARS II	259 F
I K +	259 F
KULT	247 F
LA LEGEND DE DJEL	219 F
LORD OF THE RISING SUN	297 F
MAYDAY SQUAD	221 F
POPULOUS	239 F
TIME SCANNER	197 F
ZAC MC KRACKEN	230 F

NEWS

BATTLEHAWKS 1942	209 F
DEMON'S WINTER	286 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
RED STORM RISING 3.5	299 F
RED STORM RISING 5.25	299 F
ROBOCOP	186 F
SAVAGE	266 F
TIMES OF LORE	288 F

HIT PARADE

688 SUBMARINE (DUAL)	243 F
AFRICAN RAIDERS	211 F
AFRICAN RAIDERS 3.5	211 F
AIRBORNE RANGER 3'1/2	269 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	247 F
BARBARIAN	247 F
BARD'S TALE II 3'1/2	259 F
BATTLE CHESS	288 F
BATTLE CHESS 3'1/2	288 F
CHESS MASTER 2000	235 F
CHESSMASTER 2100	398 F
CHUCK YEAGER	245 F
CHUCK YEAGER 2.0	288 F
DOUBLE DRAGON	189 F
F16 COMBAT PILOT CGA	227 F
F16 COMBAT PILOT EGA	227 F
F19 STEALTH FIGHTER	365 F
F19 STEALTH FIGHTER 3'1/	365 F
FALCON	379 F
FALCON AT	479 F
FLIGHT SIMULATOR 3.0	375 F
GOLDRUSH	221 F
GRAND PRIX CIRCUIT	229 F
GRAND PRIX CIRCUIT 3'1/2	229 F
GUNSHIP	309 F
HEROES OF THE LANCE	259 F
INTERNATIONAL KARATE	259 F
JET FIGHTER ADVENT	371 F
KINGS QUEST IV	350 F
LOMBARD RALLY	243 F
LOMBARD RALLY (3'1/2)	243 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
POLE POSITION II	181 F
POLICE QUEST II	247 F
ROCKET RANGER	298 F
ROCKET RANGER 3'1/2	298 F
SINBAD	182 F
SOCCER SIMULATOR	218 F
TEST DRIVE 2 SC. CALIF.	190 F
TEST DRIVE 2 SC. CARS	190 F
TEST DRIVE II	288 F
TEST DRIVE II (3'1/2)	317 F
TITAN 5'1/4	259 F
WAR IN MIDDLE EARTH	251 F

PRO PC COMPATIBLE

DELUXE PAINT II	842 F
TIMEWORKS PUBLISHER	1 226 F
SOURIS RS 232 + LOG	619 F
LECTEUR EXTERNE 3.5	1 350 F
GRAPH IN THE BOX +	1 266 F
TURBO CAD 3D	1 999 F

JOYSTICKS et PERIPHERIQUES

JOYSTICKS

JY2 (double branchement)	59 F
QUICK SHOT II	79 F
SPEED KING	109 F
PROFESSIONNAL STANDARD	139 F
QUICK SHOT II TURBO	139 F
THE BOSS	139 F
NAVIGATOR	149 F
CRYSTAL	179 F
ERGOSTICK	199 F

DISQUETTES VIERGES

POUR AMSTRAD :	
10 disquettes 3"	189 F
5 disquettes 3"	95 F
POUR ATARI ST-AMIGA-PC	
10 disquettes 3"1/2	109 F
10 disquettes 5"1/4	66 F

BOITES DE RANGEMENTS DISQUETTES

Pour 40 disc 3" et 3"1/2	89 F
" 80 "	129 F
Pour 50 disc 5"1/4	89 F
" 100 "	129 F

MEMBRES du CLUB...
vous pouvez commander
24 h sur 24
7 jours sur 7
Le répondeur : Un geste simple
Vous mentionnez votre N° de Membre Votre Nom — Le Nom du Logiciel Disc ou Cassette Votre Mode de Règlement

"Pour la disponibilité de vos logiciels, nous contacter au 05 05 13 00

BON DE COMMANDE N° 407 *(libellé en lettres majuscules)*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 francs
		Frais de Port et Emballage			+ 15 francs
		C.R.			
		TOTAL			

% 17

Payer par Carte Bleue

Date d'expiration ..../............ Signature,

carte bleue CB

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT

*** "La réduction de 10 % ne s'applique pas sur les promotions !...***

à retourner à :

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES
STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

N° Client (si connu) ....
NOM ....
Prénom ....
Date de naissance ....
Adresse ....
Ville ....
Code postal .... Tél. ....

MODE DE REGLEMENT
O Chèque O Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

vaisseau près de l'arbre, puis placez cette carte à l'emplacement qui lui est réservé. Introduisez la disquette (un peu de patience, ce n'est pas plus dur que le drive de votre CPC chéri), montez la manette, et c'est le premier labyrinthe.
Labyrinthe 2 : Cherchez un tuyau marron, le plus petit. Allez chez le forgeron qui, comme tout le monde le sait, forge. (C'est en forgeant qu'on devient forgeron, comme c'est en mouchant qu'on devient moucheron.) Placez le tuyau dans le soufflet et appuyez dessus. L'air dégage ainsi la cendre dans la cheminée qui devoile une clé que vous aurez un immense plaisir à prendre.
Cherchez ensuite le râteau et, devant l'arbre, grattez l'écorce en inscrivant le nom de votre petite amie. Le plan du mur apparaît en bas de la page. Observez ce plan droit dans les yeux, les pierres du mur y sont représentées par des carrés, le gros étant la grosse pierre. Remarquez que certains carrés sont reliés par un trait, prenez-les et touchez les pierres du mur dans l'ordre de la ligne. Un coffre apparaît. Allez devant l'orgue géant. Touchez le coffre avec la clé. Vous entendrez une musique de cinq notes, alors reproduisez-la avec cet orgue et la porte s'ouvrira. C'est le deuxième labyrinthe.
Labyrinthe 3 : Allez devant la maison avec l'horloge solaire, attendez qu'elle chante, puis allez dans la ruche. En haut brille une pierre jaune, placez le vase dessus et, ô miracle..., une entrée s'ouvre. C'est le dernier labyrinthe.

Action ultime (celle qui réveille le blanc).
Dans chaque labyrinthe se trouve deux jeux d'arcade et la pièce du vieux sage. Pour trouver facilement les pièces et ne pas rester trop longtemps dans le labyrinthe (vous vous endormez), longez les murs extérieurs, les issues étant toujours sur les côtés du labyrinthe. Bien, vous gagnez tous les jeux d'arcade des labyrinthes (six jeux au total) et vous rendez visite au vieux crouton. Il vous explique tout (un peu de respect pour le troisième âge, mon p'tit gars). Sortez du labyrinthe et allez à votre vaisseau et, miracle..., une soucoupe volante énorme vous attend. Vous embarquez à bord de cette dernière avec un air fier et digne (comme Septh montant dans sa Fiesta pourrie) et c'est ici que le cauchemar se termine.

Si après avoir lu ces explications, vous n'arrivez pas à finir ce jeu qui, je le rappelle, est un des plus originaux et des plus beaux jeux d'aventures sur Amstrad (la honte sur vous de ne pas l'avoir classé parmi les trois jeux du A 100 %), écrivez-moi pour que je vous fasse membre d'honneur au club CON (Club des Olibrius Nuls) pour recevoir le César du prout de l'année.

JE RIS, RIONS ENSEMBLE

Un lecteur nous écrit en demandant de l'aide sur le fabuleux jeu, chouchou de ce regretté Robby, j'ai nommé Elite de Firebird. Voila ce gentil p'tit gars (dont je ne trouve pas le nom, une fois n'est pas coutume) qui écrit qu'il est coincé après avoir parcouru les huit galaxies dans le jeu, être devenu multimilliardaire et avoir accompli une mission (avec succès, s'il vous plaît) : transporter les habitants d'une planète sur une autre, car leur soleil allait s'éteindre. Et de nous dire que son acte héroïque lui avait rapporté beaucoup (il a dû passer de sacrées nuits blanches pour en arriver là).
Tenez-vous bien, il ose me demander de l'aide pour faire d'autres missions. Nous nous sommes tous regardés dans les yeux, et après un silence qui cachait une crise de fou rire, nous nous sommes mis d'accord pour lui dire en cœur : Non seulement nous ne pouvons rien pour toi, car au point où tu en es, tu nous domines de trois têtes-deux pieds, mais, en plus, tu nous feras le plaisir de nous envoyer tes coordonnées que nous refilerons à tous ceux et toutes celles qui n'arrivent pas à gagner le SMIC sur ce jeu et se font pirater à tous les coins de rue de l'espace.

LE MOT DE LA FIN

Sur ce, envoyez-nous toutes vos solutions de jeux (aventures, arcade, stratégie et autres) car, dans le prochain numéro, sera inaugurée une nouvelle rubrique d'aide aux CDC (coincés du CPC). Vous pourrez ainsi faire, d'office, partie des membres du club 100 % et être en relation directe avec la rédaction pour y participer. Alors, à vos plumes et laissons la paresse aux autres.

POUM

LE PANTH OF FRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand Khan, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs il se trouve des Seigneurs et Ladies de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion et ingratitude que j'inscrirai en lettres d'or, au **Panthéon de la Frime et de la Renommée**, le nom de tous ceux et celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, coupez, découpez, recopiez le bon ci-dessous ; mettez-y votre numéro de téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé à 4 plombes du mat, par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot!

LE CHEF.

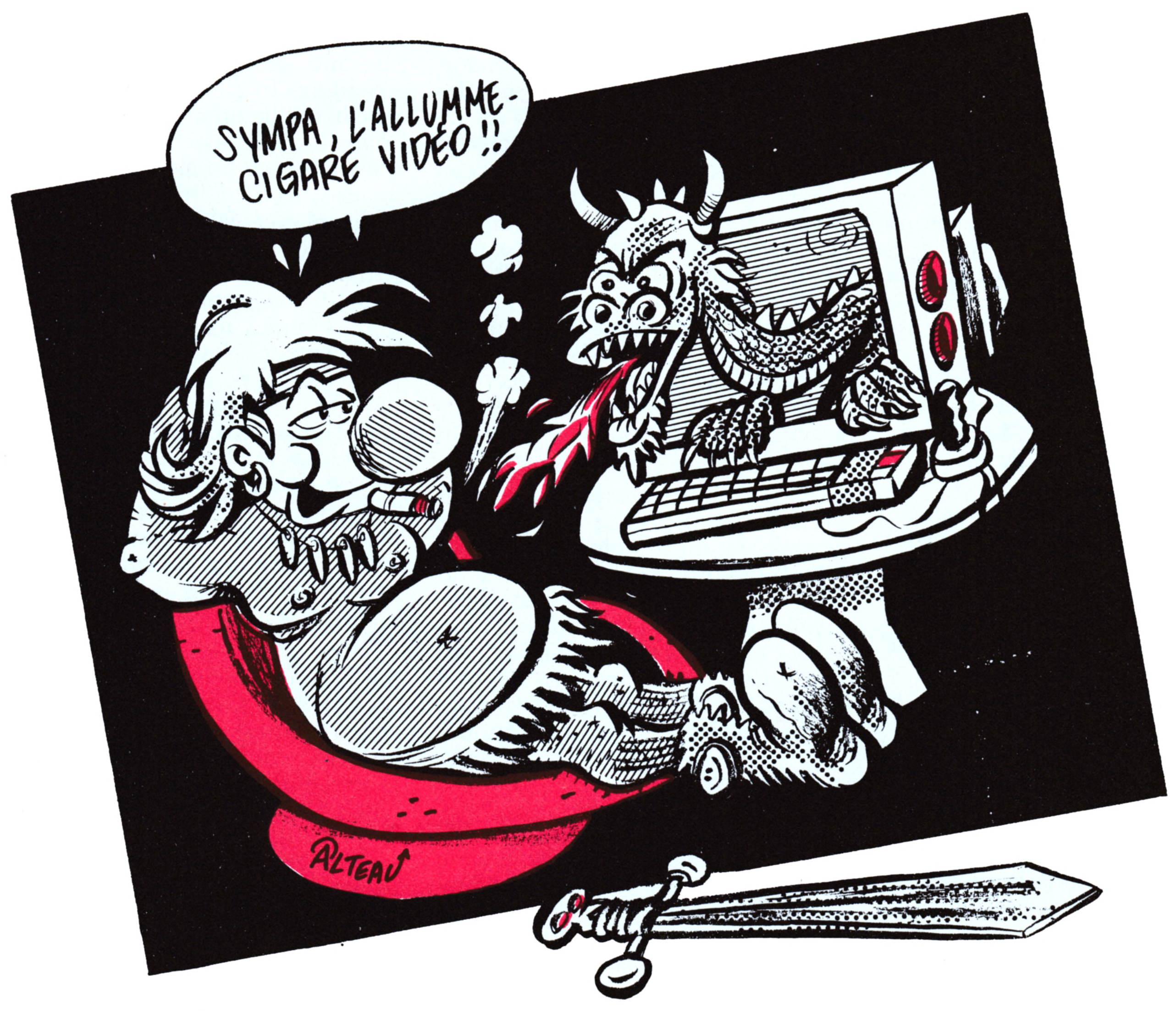
J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1.....................................de.....................................
2.....................................de.....................................
3.....................................de.....................................
4.....................................de.....................................
5.....................................de.....................................

NOM :.....................................
AGE :.....................................
ADRESSE :.....................................
....
....
Tél. :.....................................

H

CATASTROPHE : CATAC



Combien de programmeurs, combien de programmeuses se sont cassé le nez sur la structure du catalogue de notre bon viel Amsdos ? Pas mal apparemment. Je n'oserais citer les noms de ceux qui l'ont fait, car ces deux pages seraient remplies en moins de deux, ce qui est un comble.

Purée, c'est pas vrai ! C'est pas possible ! Voilà qu'une pétouille, un bit rebelle, vient de se glisser en plein cœur de je ne sais quel secteur. Million de bord... A cause de ce truc, mon fichier préféré a un coup dans le cornet et me paraît irrécupérable. Je sais bien que j'aurais dû en faire une copie, mais on ne pense jamais à faire ce genre de truc en temps et en heure. Je t'en mettrai, moi, des messages d'erreur. Ah, si seulement Rubi pouvait être à mes côtés, il saurait comment faire, lui.

Première chose à tenter dans ces cas-là : la copie de fichier avec Disco. Si ça passe, ça passe. Dans le cas contraire, on remue le couteau dans la plaie... Disco, Copieur, Fichiers, Copie, Source, Destination, et voilà le travail. Comme par hasard, ce n'est pas le deuxième bloc qui a tout pris dans les dents, mais le premier, qui contient toutes les informations principales sur le fichier, bien entendu. Dans ce cas, il nous faut absolument Disco.

Ceux qui ne possèdent pas cet utilitaire sont punis, vont au coin, et peuvent aller jouer aux billes la paix dans l'âme. C'est vrai, quoi ! Allez demander à un mécanicien automobile de vous changer l'embrayage sans son jeu de clefs et vous verrez bien ce qu'il vous répondra (à mon avis, il ne sera pas content du tout). Comme dit le proverbe : tel travailleur, tel outillage. Si le premier est bon, le second l'est aussi. Le contraire fonctionne de la même manière. Dans le cas du travail sur les disquettes du CPC, c'est encore Disco le meilleur.

ETAT CATALEPTIQUE PAS CALCULE

Avant tout, nous allons parler de la structure même du catalogue. Le catalogue, aussi appelé directory, est la partie de la disquette contenant certaines informations importantes sur la structure et la disposition des fichiers sur le support. Nous avons déjà abordé l'organisation des informations sur cette aire de stockage dans un vieux numéro (c'était le bon temps), mais nous allons le refaire un peu plus en profondeur ce mois-ci.

Tout d'abord, il faut savoir, dans le cas

LYSME DANS CATALOGUE

où vous désireriez développer vos propres applications, que trois sortes de formats existent. Ils ne varient que par le nom des secteurs contenus par chaque piste. Pour le format DATA, les secteurs portent les identificateurs numérotés de &C1 à &C9, dans un ordre permettant au contrôleur d'accéder assez rapidement aux suites de secteurs. En effet, vu la lenteur relative du FDC, lorsqu'il vient de lire un secteur, il n'a pas le temps de lire l'identificateur du secteur suivant, qu'il saute sans le reconnaître, cela jusqu'au suivant. Pour une plus grande vitesse d'accès, un ordre différent du croissant a été choisi. L'ordre logique, du secteur &C1 au &C9, est appelé ainsi par logique. L'ordre physique est le suivant : &C1, &C6, &C2, &C7, &C3, &C8, &C4, &C9, &C5.
Pour le format CPM, appelé système, les identificateurs vont de &41 à &49 et leur ordre physique est le même que pour le format DATA.
Pour le format IBM, c'est la même chose, sauf que les secteurs vont de 0 à 8. Voilà, c'était un point à éclaircir. Passons aux choses plus sérieuses, soit l'emplacement du catalogue sur la disquette. Pour les formats DATA et IBM, le catalogue est sur les quatre premiers secteurs logiques (de &C1 à &C4) de la piste 0. Ne croyez pas que les disquettes au format IBM soient compatibles en organisation, vous vous mettriez le doigt dans l'œil jusqu'au tibia. En ce qui concerne le format système, le catalogue se trouve sur les quatre premiers secteurs de la piste 2, pour laisser les deux premières pistes (0 et 1) libres pour le CPM. Moi, je vous dis cela, mais vous en faites ce que vous voulez, on va pas vous forcer non plus.

CAT A STROPHES

Pour une fois, ils ne se sont pas trop foulés chez Amstrad, pour l'organisation et le type de données stockées dans le catalogue. L'Amsdos a un gros défaut. Il n'est pas capable de marquer les secteurs défectueux de la disquette, ce qui veut dire, pour les non-bricoleurs, qu'un tel secteur rend la disquette entièrement inutilisable. Bref, il est comme cela, et on ne peut rien y faire, alors c'est parti pour une visite guidée.

Pour poursuivre l'étude, sachez qu'un secteur contient 512 octets, qu'un bloc contient 2 secteurs et qu'un enregistrement est une unité de volume représentant 128 octets (va savoir pourquoi).

A chaque entrée du répertoire, du catalogue en fait, sont alloués 32 octets. On appelle cela une entrée et non pas un fichier, parce qu'il faut parfois jusqu'à quatre entrées pour faire un fichier, ou même plus.

- Le premier de ces 32 octets est le numéro d'utilisateur que les Franglais appellent USER. Lorsqu'il vaut 229 (&E5), c'est que le fichier est effacé, donc que l'entrée est disponible en cas de directory full. Rien à dire de plus sur lui.
- Les huits octets suivants contiennent le nom du fichier auquel se rapporte cette entrée. Rien à dire de plus là-dessus.
- Les trois octets suivants forment l'extension du nom, mais avec quelques petites astuces à la clef. Si le bit 7 du premier octet de l'extension est à 1, cela signifie que le fichier ne sera accessible qu'en lecture (read only) et que son nom sera suivi d'une petite étoile lors d'un CAT. Le bit 7 du deuxième octet de l'extension force le fichier en mode système (invisible lors d'un CAT) s'il est à 1. Comment ? Et le bit 7 du troisième octet de l'extension ? Je crois, à première vue, qu'il ne sert strictement à rien. Cessez de m'interrompre.
- Ensuite, c'est le pied car on saute trois octets, soit 24 bits, qui ne servent à rien. Que de place perdue dans cette entrée déjà si petite.
- Le huitième octet représente le nombre d'enregistrements (de paquets de 128 octets) contenus par cette entrée. On se demande pourquoi, mais ce n'est pas la peine, c'est comme ça (Lalalalala ! je ne veux pas t'abandonner, mon bébé...). Si cet octet vaut &80, cela signifie que le descripteur de fichier n'est pas complet et qu'il faudra aller trouver l'entrée suivante du fichier pour récupérer la suite du programme. C'est pas simple.
- Les seize octets qui restent contiennent les numéros de blocs dans lesquels sont stockées les données tant recherchées du fichier convoité.

LE CALCUL PAS COOL QUI COLLE : JE CALE

Comme dit ci-dessus, le fichier est découpé en blocs de 1 Ko et est éparpillé plus ou moins dans l'ordre sur la disquette. Comment fait-on pour aller chercher les secteurs en fonction des numéros de blocs ? Simple. Il suffit de multiplier le numéro de bloc par deux, pour le transformer en nombre de secteurs, de diviser le résultat par neuf pour en déduire le numéro de piste. Ainsi, INT(BLOC*2/9) est le numéro de la piste où est le premier secteur recherché et (BLOC*2 MOD 9)+1 OR TYPE est le numéro du secteur convoité. Type représente le type de format et vaut &C0 en mode DATA et &40 en mode système.
Pour obtenir le numéro du deuxième secteur du bloc, il faut incrémenter le code du premier secteur et changer de piste si besoin est. Pour décomposer le bloc 4 en piste secteur, il suffit donc de faire 4*2/9, ce qui nous donne piste 0. Le module étant 8, nous lui ajoutons 1 et faisons un OR &C0 pour le format DATA, ce qui nous donne secteur &C9, piste 0 pour le premier. Le deuxième aura pour identificateur &C9+1 soit &CA, ce qui est impossible et qui nous force à corriger en incrémentant le numéro de piste. Le numéro de secteur doit aussi être influencé en étant initialisé avec la valeur &C1. Cela fait, le bloc est reconstitué.

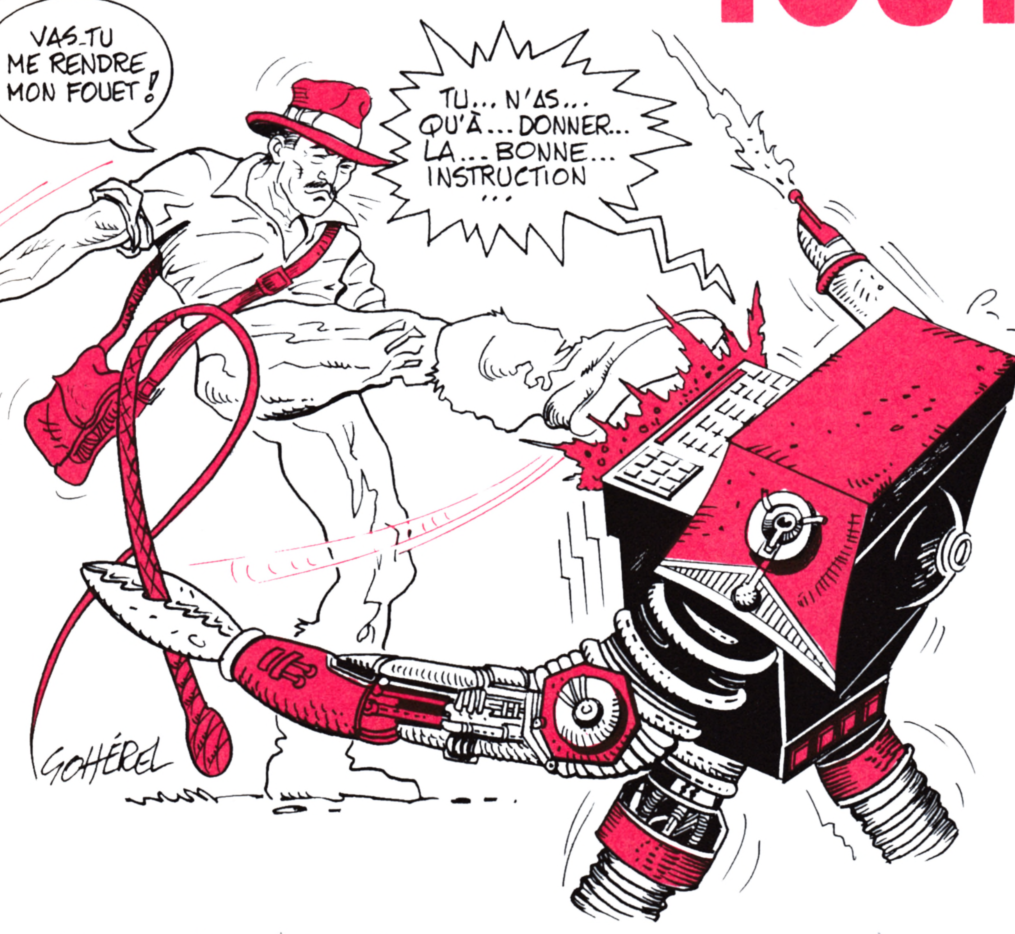
DEUX PAGES AU PAGE

Voilà encore de l'encre gaspillée pour permettre à un sombre crétin de déblatérer ses bêtises. J'espère que ces pages vous serviront. Révisez bien, car, le mois prochain, nous étudierons la suite : la structure du premier enregistrement du premier bloc de la première entrée du premier fichier de la première disquette du premier CPC...

Sined le pas premier



AVENTURE AVANT TOUT (V)



Cela va faire bientôt un quart d'heure que je cherche une introduction à cet article. Comme vous le constatez, et vous n'avez pas tort, c'est le vide complet. Comment pourrait-il en être autrement quand ces messieurs de Manowar vous caressent les oreilles avec leur roch'er dur. N'ayant aucune idée, je me vois virer du jaune au blanc, car Johnny Halliday. Alors, sans aucune transition, passons aux choses sérieuses, à savoir, la gestion des objets dans votre jeu préféré.

L'utilisation des objets dans un jeu d'aventures se fait de plusieurs façons. On peut, par exemple, voir un couteau qui traîne sur une table, le prendre et l'utiliser dans une autre salle pour éplucher les pommes de terre que le chef cuistot vous a refilées en échange de vos dernières pièces de monnaie, pour faire une bonne purée qui vous donnera assez de force pour la traversée des hautes montagnes qui mènent au temple sacré... (je reprends mon souffle... !).

Ne riez pas trop de mon exemple qui, malgré son ridicule certain, renferme tous les types de gestion par lesquels pourront passer les objets. A savoir qu'ils pourront être posés tout simplement quelque part dans l'attente d'être ramassés pas le joueur (le couteau), ou alors ne pas être accessibles au premier abord (ce sont les patates), ils pourront être également le fruit d'une transformation (oh purée...), voire même d'une disparition (la digestion) qui permet au joueur d'accomplir sa mission.

TABLEAU MON AMOUR

On les croyait disparus de la surface de la planète Aventure. Eh bien, non. Les revoilà en pleine forme pour vous servir. Je crois qu'il est inutile de vous dire que tous les objets seront traités à l'aide de tableaux. La première chose à faire est d'avoir la liste de tous les objets qui seront éparpillés dans le jeu, et de les inclure avec leurs synonymes dans le début des 'DATA' du source de votre analyseur de syntaxe. Ainsi, si vous utilisez dix objets dans votre jeu, les valeurs allant de 1 à 10 renvoyées par la variable 'OBJET' de votre analyseur, leur correspondra.
Vient ensuite la formule magique qui déclare les tableaux. A savoir 'DIM OBJ(10)'. Bien entendu, la valeur 10 qui représente le nombre d'objets utilisés est complètement arbitraire et dépendra du nombre d'objets à traiter que vous aurez choisis.

```
10 DIM OBJ(10)
20 RESTORE 40
30 FOR I=1 TO 10:READ OBJ(I):
NEXT I
40 DATA 23,100,3,5,200,200,8,15,200,
200
```

OK, vous vous posez sûrement la question suivante : à quoi peuvent bien correspondre les valeurs attribuées aux variables 'OBJ'. Comme d'habitude, je vous répondrai : mais c'est évident, bien sûr. Vous avez compris maintenant ? Allons trêve de plaisanteries. Tout objet se trouvant dans une case quelconque et qui peut être pris (par le fait que l'analyseur a reçu le verbe 'PRENDRE' et l'objet en question) se voit attribuer à sa valeur 'OBJ' le numéro de la case dans laquelle il traîne. Pour être plus clair, disons que le couteau, qui est le premier de la liste des objets, est sur la table de la cuisine, qui est la case n° 23, la valeur de 'OBJ(1)' sera égale à 23. Idem pour tous les objets que le joueur pourra prendre dans une salle quelconque.
Maintenant, si un objet est dans une case, mais n'est pas tout de suite accessible (disons qu'il est en attente), il se verra attribuer très gracieusement de votre part la valeur 200. Les patates ou la purée font partie de ces objets.

CABAL

CABAL

wakelin

Le jeu d'arcade à sensation vous transporte au plus profond des territoires hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur.

Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous permettront de faire tourner la chance en votre faveur.

Récupérez des armes plus performantes, comme des grenades, et vous pourrez réellement faire quelquechose . . . jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les canons, les tanks et les sous-marins ennemis.

Engagez-vous dans cette étourdissante aventure, chargez et **TIREZ!!!**

DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

ocean ®

AVENTURE AVANT TOUT (V)

Quant aux valeurs 100, ce sont tout simplement les objets que le joueur a en sa possession. Bien sûr, les deux chiffres 100 et 200 sont une convention, il vous est totalement permis de prendre n'importe quelle valeur, mais attention, ces valeurs ne doivent absolument pas correspondre à la valeur d'une case de votre jeu. Enfin, si un objet doit disparaître de la circulation, il suffit de lui attribuer la valeur bulle, c'est-à-dire 0.

ET QUE LA MAGIE COMMENCE

Pour la première fois de l'histoire (roulement de tambour...), je vais me métamorphoser en microprocesseur pour suivre pas à pas le traitement que pourrait faire ce dernier lors de la gestion des objets. Le public est là. Il attend, légèrement crispé, il jette un regard par-ci, un autre par-là, et se demande si je bluffe ou si, réellement, je suis capable d'une telle prouesse technique. Je vous avoue être beaucoup influencé dans mon style d'écriture par la charmante et inoubliable soirée que je viens de passer en compagnie de notre cher Septh au Double Fond, un café fort sympa sur la place du Marché-Sainte-Catherine à Paris, et qui se distingue des autres établissements de ce genre, du fait que tous les membres du personnel sont des magiciens et pas des moindres, s'il vous plaît. Le barman, qui n'est autre que le grand Cirs, s'approche de moi et me fait choisir une carte (avant que je la prenne, sa valeur 'OBJ' était égale à 200), je décide de prendre cette carte, elle est donc en ma possession (sa valeur vient de passer à 100). Dans le programme, on aura à peu près ceci :

```
PRINT " Le grands Cirs vous tend un jeu de cartes"
PRINT " et vous demande d'en choisir une"
GOSUB ANALYSEUR
IF VERBE=1 AND OBJET=9 AND OBJ(9)=200 THEN OBJ(9)=100
```

Les 'PRINT' enferment le blabla. Le 'GOSUB' appelle l'analyseur de syntaxe. Je teste ensuite si le verbe est bien 'PRENDRE' et l'objet 'CARTE' (inutile de vous rappeler que 'PRENDRE' est le premier de la liste des verbes et que 'CARTE' est en neuvième position dans la liste des objets). Je teste par la même occasion si la carte n'a pas éte choisie au préalable, c'est-à-dire si sa valeur est toujours égale à 200. Dans ce cas, je l'aurais en main en attribuant à OBJ(9) la valeur 100. Compris ?

Vient ensuite le encore plus célèbre Gaétan Bloom (on a piqué sa mob dans le film *les Sous-doués*), il me demande de poser cette carte sur la table de close-up, micro-magie en français. Je pose la carte sur le tapis vert et je donne l'ordre de changer la valeur OBJ(9) en 31, car la salle de spectacle du Double Fond a le numéro 31 sur mon plan.

Le encore plus fort Dominique Duvivier s'approche ensuite de cette carte et, par une manipulation à faire pâlir le plus averti des magiciens, fait disparaître cette carte sous les yeux ébahis de son public dont je fais partie (la valeur de cet objet passe à 0, car cette carte ne peut plus être récupérée par le joueur). Enfin, si vous n'avez pas tout compris, c'est normal, retournez les voir de ma part vous ne serez pas déçus, parole de Poum.

FERME, POUR CAUSE D'INVENTAIRE

On l'aurait presque oublié celui-là. C'est bien beau de ramasser tout ce qui traîne par terre et de donner n'importe quoi à n'importe qui, mais saurez-vous vous y retrouver ? Sauf si vous avez une très bonne mémoire ou encore si vous avez pris le soin de noter sur un bout de papier toutes vos transactions, il serait bien agréable de voir, parmi la liste des verbes de votre jeu, les commandes 'LISTE' ou 'INVENTAIRE'. Pour gérer cette commande, rien de plus simple. A la vue du numéro de ce verbe (eh oui, ils sont dans cette liste, car ils doivent avoir la priorité par rapport aux objets, et surtout ne pas être délaissés à cause d'un autre vulgaire verbe qui se promènerait par hasard dans le coin), on se branche sur un petit sous-programme qui, dans une fenêtre de votre choix, affiche la liste des objets dont leur valeur 'OBJ' est égale à 100 (ils sont en main). Mais voilà, pour cela, il est impératif d'avoir un deuxième tableau avec le nom complet des objets que vous utiliserez.

```
10 DIM NOMOBJ$(10)
20 RESTORE 40
30 FOR I=1 TO 10:READ NOMOBJ$(I):NEXT I
40 DATA COUTEAU,FLEUR,BANC,PIECE,CHAPEAU....etc
```

Encore un petit détail. Il serait très sympathique de votre part d'indiquer, à chaque affichage d'images, les objets qui se trouvent dans cette nouvelle case, et cela simplement en comparant leur valeur 'OBJ' avec le numéro de la case 'CASE'.

```
PRINT "Vous voyez"
FOR I=1 TO 10
IF OBJ(I)=CASE THEN PRINT NOMOBJ$(I)
NEXT I
```

Pour finir, voilà la tête d'un sous-progamme de saisie d'objet. Pour l'action 'POSER', c'est presque pareil.

```
IF OBJET>10 THEN RETURN
IF OBJ(OBJET)=100 THEN PRINT "Vous l'avez déja":RETURN
IF OBJ(OBJET)=CASE THEN OBJ(OBJET)=100:PRINT "LE VOILA":RETURN
RETURN
```

En septembre, si les magiciens du Double Fond ne m'ont pas fait disparaître, je vous parlerai de la musique et des bruitages dans votre jeu, et nous quitterons avec beaucoup de regret cette rubrique "Aventure". Alors, dépêchez-vous de nous envoyer vos essais, dans le cadre du concours du mois précédent.

Ne voyant pas notre chère Amousse rentrer de vacances (il doit trop s'y plaire), je le remplace assez bas ce mois-ci :

Pierre qui roule, n'amasse p'Amousse.

Poum qui mousse

HELAS ! STYX...



Pour le listing du mois, nous vous proposons un Styx. Mais si, vous savez, ce jeu dans lequel il faut réduire l'espace vital d'un monstre en sortant de son propre territoire. Vous

```
10 ' Preparateur de pages ecrans
20 MODE 2:INPUT" Dans quel mode est votr
e page {cran ";m
30 CAT:INPUT" Nom de l'ecran de 17 ko ";
n$:IF n$="" THEN 30
40 MODE m:LOAD n$,&C000
50 FOR i=0 TO 14:MOVE 0,i:DRAW 640,i:NEX
T:FOR i=0 TO 16:MOVE i,0:DRAW i,400:NEXT
:FOR i=348 TO 400:MOVE 0,i:DRAW 640,i:NE
XT:FOR i=624 TO 640:MOVE i,0:DRAW i,400:
```

```
1400 DATA 00,00,00,3A,41,71,FE,10,BD
1410 DATA 30,03,C3,7F,72,FE,20,30,8B
1420 DATA 03,C3,DA,72,FE,30,30,02,E1
1430 DATA 18,74,FE,40,30,03,C3,70,67
1440 DATA 73,FE,50,30,03,C3,24,72,EC
1450 DATA FE,60,30,03,C3,9E,74,FE,A3
1460 DATA 70,30,02,18,03,C3,07,74,5C
1470 DATA 3E,07,32,07,70,3A,07,70,F9
1480 DATA 47,C5,CD,35,75,FE,01,28,58
1490 DATA 4F,3A,09,70,FE,01,20,09,94
1500 DATA 3E,02,32,09,70,C1,78,18,96
1510 DATA 26,FE,02,20,09,3E,03,32,D4
1520 DATA 09,70,C1,78,18,19,3E,01,C4
1530 DATA 32,09,70,2B,2B,3A,0F,70,56
1540 DATA 3D,3D,32,0F,70,CD,2B,77,70
1550 DATA C1,05,78,FE,00,28,09,32,F8
1560 DATA 07,70,3E,08,32,05,70,C9,49
1570 DATA 3E,0A,32,05,70,C9,3E,07,EE
1580 DATA 32,07,70,3A,07,70,47,C5,80
1590 DATA CD,6E,75,FE,01,28,A3,3A,70
1600 DATA 09,70,FE,01,20,09,3E,02,BF
1610 DATA 32,09,70,C1,78,18,26,FE,C4
1620 DATA 02,20,09,3E,03,32,09,70,A3
1630 DATA C1,78,18,19,3E,01,32,09,9D
1640 DATA 70,23,23,3A,0F,70,3C,3C,DE
1650 DATA 32,0F,70,CD,2B,77,C1,05,56
1660 DATA 78,FE,00,28,09,32,07,70,9A
1670 DATA 3E,04,32,05,70,C9,3E,0A,5E
1680 DATA 32,05,70,C9,3E,07,32,07,36
1690 DATA 70,3A,07,70,47,C5,CD,AA,3F
1700 DATA 75,FE,01,28,54,3A,09,70,77
1710 DATA FE,01,20,09,3E,02,32,09,1A
1720 DATA 70,C1,78,18,2B,FE,02,20,4B
1730 DATA 09,3E,03,32,09,70,C1,78,EC
1740 DATA 18,1E,3E,01,32,09,70,06,4E
1750 DATA 08,CD,26,BC,10,FB,3A,10,22
1760 DATA 70,3C,3C,32,10,70,CD,2B,27
1770 DATA 77,C1,05,78,FE,00,28,09,28
1780 DATA 32,07,70,3E,06,32,05,70,69
1790 DATA C9,3E,0A,32,05,70,C9,3E,51
1800 DATA 07,32,07,70,3A,07,70,47,DC
1810 DATA C5,CD,EA,75,FE,01,28,9E,07
1820 DATA 3A,09,70,FE,01,20,09,3E,A4
1830 DATA 02,32,09,70,C1,78,18,2B,FC
1840 DATA FE,02,20,09,3E,03,32,09,A4
1850 DATA 70,C1,78,18,1E,3E,01,32,95
1860 DATA 09,70,06,08,CD,29,BC,10,FA
1870 DATA FB,3A,10,70,3D,3D,32,10,2A
1880 DATA 70,CD,2B,77,C1,05,78,FE,DA
1890 DATA 00,28,09,32,07,70,3E,02,1A
1900 DATA 32,05,70,C9,3E,0A,32,05,14
1910 DATA 70,C9,3E,07,32,07,70,3A,52
1920 DATA 07,70,47,C5,3A,09,70,FE,A8
1930 DATA 02,28,1C,FE,03,28,3B,CD,2C
1940 DATA 6E,75,F5,CD,EA,75,47,F1,C8
1950 DATA 80,FE,02,CA,B3,74,C1,3E,B6
1960 DATA 02,32,09,70,78,18,5A,CD,AF
1970 DATA EA,75,F5,CD,6E,75,47,F1,F6
1980 DATA 80,FE,00,20,0C,F5,CD,23,65
1990 DATA 76,47,F1,80,FE,01,CA,B3,B7
```

```
2600 DATA 06,08,CD,26,BC,10,FB,3A,F6
2610 DATA 0F,70,3D,3D,32,0F,70,3A,00
2620 DATA 10,70,3C,3C,32,10,70,CD,A2
2630 DATA 2B,77,C1,3E,01,32,09,70,8A
2640 DATA 05,78,FE,00,28,09,32,07,D3
2650 DATA 70,3E,07,32,05,70,C9,3E,4B
2660 DATA 0A,32,05,70,C9,E5,06,02,26
2670 DATA 1E,00,2B,E5,C5,06,20,7E,6E
2680 DATA FE,30,20,08,3E,01,32,0C,50
2690 DATA 70,7E,18,0A,FE,10,20,06,C4
2700 DATA 3E,01,32,0C,70,7E,CD,1F,49
2710 DATA 77,28,02,1E,01,CD,26,BC,98
2720 DATA 10,DD,C1,E1,10,D4,E1,7B,78
2730 DATA FE,01,C8,3E,00,C9,E5,11,7B
2740 DATA 08,00,19,06,02,1E,00,E5,05
2750 DATA C5,06,20,7E,FE,30,20,08,1D
2760 DATA 3E,01,32,0C,70,7E,18,0A,EA
2770 DATA FE,10,20,06,3E,01,32,0C,62
2780 DATA 70,7E,FE,55,20,02,1E,01,1C
2790 DATA CD,26,BC,10,DE,C1,E1,23,8E
2800 DATA 10,D5,E1,7B,FE,01,C8,3E,9D
2810 DATA 00,C9,1E,00,E5,06,20,CD,CB
2820 DATA 26,BC,10,FB,06,08,E5,C5,77
2830 DATA 06,08,7E,FE,30,20,08,3E,6E
2840 DATA 01,32,0C,70,7E,18,0A,FE,9D
2850 DATA 10,20,06,3E,01,32,0C,70,81
2860 DATA 7E,CD,1F,77,28,02,1E,01,2B
2870 DATA 23,10,DF,C1,E1,CD,26,BC,37
2880 DATA 10,D4,E1,7B,FE,01,C8,3E,EB
2890 DATA 00,C9,E5,06,08,1E,00,CD,E7
2900 DATA 29,BC,E5,C5,06,08,7E,FE,68
2910 DATA 30,20,08,3E,01,32,0C,70,E3
2920 DATA 7E,18,0A,FE,10,20,06,3E,56
2930 DATA 01,32,0C,70,7E,CD,1F,77,90
2940 DATA 28,02,1E,01,23,10,DF,C1,36
2950 DATA E1,10,D4,E1,7B,FE,01,C8,29
2960 DATA 3E,00,C9,E5,11,08,00,19,0A
2970 DATA 06,08,1E,00,CD,29,BC,E5,4D
2980 DATA C5,06,02,7E,FE,30,20,08,A9
2990 DATA 3E,01,32,0C,70,7E,18,0A,D0
3000 DATA FE,10,20,06,3E,01,32,0C,48
3010 DATA 70,7E,CD,1F,77,28,02,1E,52
3020 DATA 01,23,10,DF,C1,E1,10,D4,DA
3030 DATA E1,7B,FE,01,C8,3E,00,C9,4F
3040 DATA E5,11,08,00,19,06,20,CD,E8
3050 DATA 26,BC,10,FB,06,08,1E,00,C4
3060 DATA E5,C5,06,02,7E,FE,30,20,37
3070 DATA 08,3E,01,32,0C,70,7E,18,5B
3080 DATA 0A,FE,10,20,06,3E,01,32,E7
3090 DATA 0C,70,7E,CD,1F,77,28,02,39
3100 DATA 1E,01,23,10,DF,C1,E1,CD,55
3110 DATA 26,BC,10,D4,E1,7B,FE,01,85
3120 DATA C8,3E,00,C9,E5,2B,06,08,7D
3130 DATA 1E,00,CD,29,BC,E5,C5,06,00
3140 DATA 02,7E,FE,30,20,08,3E,01,86
3150 DATA 32,0C,70,7E,18,0A,FE,10,06
3160 DATA 20,06,3E,01,32,0C,70,7E,84
3170 DATA CD,1F,77,28,02,1E,01,2B,8F
3180 DATA 10,DF,C1,E1,10,D4,E1,7B,48
3190 DATA FE,01,C8,3E,00,C9,E5,2B,17
```

avez gagné lorsque vous bloquez le monstre dans moins de 25 % des 100 % de son espace initial. Bonne chance !

Alors pour la frappe, c'est une autre paire de manches. Il y a 1 600 lignes et du boulot derrière. Avant tout, les fichiers :
- KARAK est le lanceur du jeu Basic.
- PROG1 et 2 sont les deux parties des créateurs Basic des programmes binaires.
- PROGASS est l'assembleur des programmes binaires générés par les programmes Basic ci-dessus.
- PREP est le programme permettant de préparer n'importe quelle page écran pour qu'elle fonctionne avec KARAK.
- LANCEUR est le programme Basic générant le lanceur binaire du même nom.

Vous tapez et lancez avant tout les fichiers PROG1, PROG2 et LANCEUR, qui vont générer les fichiers binaires indispensables. Tapez ensuite PROGASS et exécutez-le. Pour finir, saisissez les programmes KARAK et PREP.
Choisissez la plus belle de vos pages écrans qui soit de préférence en mode 0, et lancez PREP qui la traficotera pour la mettre au format de KARAK.
Pour lancer, tapez KARAK, mais pas trop fort (aïe, pas sur la tête). Suivez les instructions et cassez du joystick car je vous le dis : ce KARAK, mon vieux, il est terrible.

Fined le Karakéka Héros
(fé pas vufte, fé vrément crop invufte !)

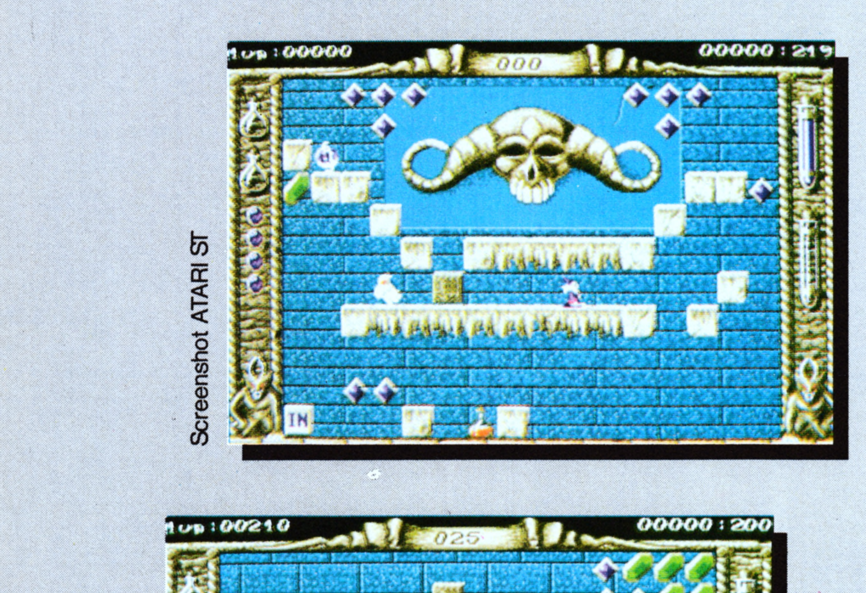
```
NEXT:CALL &BC06,&40
60 MODE 2:PRINT" Inserez la disquette de
 jeu.
70 CALL &BB06
80 SAVE"page",b,&C000,&3FFF
90 CALL &BC06,&C0
```

```
5 ' Programme principal Karak.bas
10 FOR n=0 TO 15:INK n,0:NEXT
20 MEMORY &5FFF:LOAD"lanceur":LOAD"prog"
 :LOAD"page":CALL &6F00:END
```

```
10 ' Createur de prog1.bin
20 L=1000:FOR I=&7000 TO 34279 STEP 8
30 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
 VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREU
R LIGNE";L:END
40 PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
50 L=L+10:NEXT
60 SAVE"prog1",b,&7000,&15E8
1000 DATA C3,6A,79,00,00,00,00,00,EA
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,FA
1020 DATA 01,2A,9A,70,ED,5B,9C,70,66
1030 DATA ED,48,9E,70,3A,05,70,FE,63
1040 DATA 00,20,05,CD,A2,70,18,66,35
1050 DATA FE,01,20,05,CD,43,71,18,F8
1060 DATA 5D,FE,02,20,05,CD,84,72,16
1070 DATA 18,54,FE,03,20,05,CD,DF,45
1080 DATA 72,18,4B,FE,04,20,05,CD,12
1090 DATA D3,71,18,42,FE,05,20,05,63
1100 DATA CD,75,73,18,39,FE,06,20,F7
1110 DATA 05,CD,29,72,18,30,FE,07,FA
1120 DATA 20,05,CD,A3,74,18,27,FE,52
1130 DATA 08,20,05,CD,7D,71,18,1E,A4
1140 DATA FE,09,20,05,CD,0C,74,18,2D
1150 DATA 15,FE,0A,20,05,CD,7D,77,37
1160 DATA 18,0C,FE,0B,20,05,CD,8E,A7
1170 DATA 77,18,03,CD,C7,70,22,9A,B7
1180 DATA 70,ED,53,9C,70,ED,43,9E,D2
1190 DATA 70,C9,00,00,00,00,00,00,A8
1200 DATA 00,00,21,5B,BB,7E,FE,00,0C
1210 DATA 28,0C,FE,FA,28,10,21,30,6B
1220 DATA 71,23,36,7F,18,0E,21,30,4C
1230 DATA 71,23,36,9D,18,06,21,30,9E
1240 DATA 71,23,36,7C,21,F3,E0,E5,C0
1250 DATA 21,61,77,22,0D,70,E1,CD,22
1260 DATA 2B,77,3A,0F,70,47,3A,10,DF
1270 DATA 70,4F,3A,71,8B,57,3A,72,5D
1280 DATA 8B,5F,78,BA,20,0C,79,BB,A8
1290 DATA 38,04,3E,0F,18,33,3E,4F,14
1300 DATA 18,2F,79,BB,20,0C,78,BA,E1
1310 DATA 38,04,3E,6F,18,23,3E,2F,48
1320 DATA 18,1F,78,BA,30,0C,79,BB,2D
1330 DATA 30,04,3E,3F,18,13,3E,1F,B4
1340 DATA 18,0F,79,BB,30,04,3E,5F,7B
1350 DATA 18,07,3E,78,18,03,CD,2A,7B
1360 DATA 71,32,41,71,3E,01,32,05,6E
1370 DATA 70,C9,E5,D5,C5,21,37,71,07
1380 DATA CD,9D,BD,C1,D1,E1,C9,00,80
1390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,6E
2000 DATA 74,C1,3E,03,32,09,70,78,8C
2010 DATA 18,37,CD,6E,75,FE,01,CA,13
2020 DATA 1C,74,CD,EA,75,FE,01,28,7B
2030 DATA 4C,23,23,06,08,CD,29,BC,F6
2040 DATA 10,FB,3A,0F,70,3C,3C,32,B4
2050 DATA 0F,70,3A,10,70,3D,3D,32,B8
2060 DATA 10,70,CD,2B,77,C1,3E,01,A2
2070 DATA 32,09,70,05,78,FE,00,28,4A
2080 DATA 09,32,07,70,3E,03,32,05,30
2090 DATA 70,C9,3E,0A,32,05,70,C9,7E
2100 DATA 3E,07,32,07,70,3A,07,70,6F
2110 DATA 47,C5,3A,09,70,FE,02,28,53
2120 DATA 1C,FE,03,28,3B,CD,6E,75,A8
2130 DATA F5,CD,AA,75,47,F1,80,FE,2C
2140 DATA 02,CA,1C,74,C1,3E,02,32,ED
2150 DATA 09,70,78,18,5B,CD,6E,75,56
2160 DATA F5,CD,AA,75,47,F1,80,FE,4A
2170 DATA 00,20,0C,F5,CD,60,76,47,65
2180 DATA F1,80,FE,01,CA,1C,74,C1,41
2190 DATA 3E,03,32,09,70,78,18,38,F4
2200 DATA CD,6E,75,FE,01,CA,B3,74,DE
2210 DATA CD,AA,75,FE,01,CA,EF,72,F4
2220 DATA 23,23,06,08,CD,26,BC,10,D0
2230 DATA FB,3A,0F,70,3C,3C,32,0F,7C
2240 DATA 70,3A,10,70,3C,3C,32,10,06
2250 DATA 70,CD,2B,77,C1,3E,01,32,01
2260 DATA 09,70,05,78,FE,00,28,09,02
2270 DATA 32,07,70,3E,05,32,05,70,4E
2280 DATA C9,3E,0A,32,05,70,C9,3E,3B
2290 DATA 07,32,07,70,3A,07,70,47,C6
2300 DATA C5,3A,09,70,FE,02,28,1C,0A
2310 DATA FE,03,28,38,CD,35,75,F5,88
2320 DATA CD,EA,75,47,F1,80,FE,02,E3
2330 DATA CA,85,73,C1,3E,02,32,09,33
2340 DATA 70,78,18,5B,CD,EA,75,F5,90
2350 DATA CD,35,75,47,F1,80,FE,00,87
2360 DATA 20,0C,F5,CD,A4,76,47,F1,F4
2370 DATA 80,FE,01,CA,85,73,C1,3E,6B
2380 DATA 03,32,09,70,78,18,38,CD,66
2390 DATA 35,75,FE,01,CA,EF,72,CD,85
2400 DATA EA,75,FE,01,CA,B3,74,2B,DA
2410 DATA 2B,06,08,CD,29,BC,10,FB,6A
2420 DATA 3A,0F,70,3D,3D,32,0F,70,56
2430 DATA 3A,10,70,3D,3D,32,10,70,69
2440 DATA CD,2B,77,C1,3E,01,32,09,F6
2450 DATA 70,05,78,FE,00,28,09,32,2B
2460 DATA 07,70,3E,09,32,05,70,C9,D1
2470 DATA 3E,0A,32,05,70,C9,3E,07,72
2480 DATA 32,07,70,3A,07,70,47,C5,04
2490 DATA 3A,09,70,FE,02,28,1C,FE,FC
2500 DATA 03,28,3B,CD,35,75,F5,CD,DE
2510 DATA AA,75,47,F1,80,FE,02,CA,CD
2520 DATA EF,72,C1,3E,02,32,09,70,DB
2530 DATA 78,18,5B,CD,AA,75,F5,CD,FA
2540 DATA 35,75,47,F1,80,FE,00,20,18
2550 DATA 0C,F5,CD,DE,76,47,F1,80,5A
2560 DATA FE,01,CA,EF,72,C1,3E,03,A4
2570 DATA 32,09,70,78,18,38,CD,35,89
2580 DATA 75,FE,01,CA,85,73,CD,AA,E6
2590 DATA 75,FE,01,CA,1C,74,2B,2B,83
3200 DATA 06,20,CD,26,BC,10,FB,1E,9E
3210 DATA 00,06,08,E5,C5,06,02,7E,3D
3220 DATA FE,30,20,08,3E,01,32,0C,6C
3230 DATA 70,7E,18,0A,FE,10,20,06,E0
3240 DATA 3E,01,32,0C,70,7E,CD,1F,65
3250 DATA 77,28,02,1E,01,2B,10,DF,66
3260 DATA C1,E1,CD,26,BC,10,D4,E1,1E
3270 DATA 7B,FE,01,C8,3E,00,C9,CB,6D
3280 DATA 47,C8,CB,57,C8,CB,67,C8,1F
3290 DATA CB,77,C9,E5,C5,D5,E5,EB,F4
3300 DATA 2A,0D,70,73,23,72,23,22,A4
3310 DATA 0D,70,EB,11,4A,78,1A,FE,C8
3320 DATA 01,20,04,23,13,18,F7,FE,71
3330 DATA 02,20,08,E1,CD,26,BC,E5,11
3340 DATA 13,18,EB,FE,03,20,05,E1,02
3350 DATA D1,C1,E1,C9,77,23,13,18,9A
3360 DATA DD,00,00,00,00,00,00,00,FD
3370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,2A
3380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,34
3390 DATA 00,00,00,00,00,3E,07,32,73
3400 DATA 07,70,22,77,77,21,61,77,E9
3410 DATA 22,0D,70,2A,77,77,22,77,49
3420 DATA 77,ED,53,79,77,ED,43,7B,18
3430 DATA 77,2A,0D,70,3A,07,70,47,AC
3440 DATA 5E,23,56,23,78,FE,07,28,5F
3450 DATA 1F,E5,D5,2B,2B,2B,2B,5E,84
3460 DATA 23,56,23,C5,E5,04,EB,CD,36
3470 DATA 2B,78,FE,01,28,06,11,4A,5A
3480 DATA 78,CD,08,78,E1,C1,D1,E1,4C
3490 DATA 22,0D,70,C5,E5,EB,CD,2B,30
3500 DATA 78,FE,01,28,06,11,4A,78,0D
3510 DATA CD,08,78,E1,C1,05,78,FE,9A
3520 DATA 00,28,14,32,07,70,3E,0B,E1
3530 DATA 32,05,70,2A,77,77,ED,5B,6E
3540 DATA 79,77,ED,4B,7B,77,C9,3E,CE
3550 DATA 0C,32,05,70,2A,77,77,ED,62
3560 DATA 5B,79,77,ED,4B,7B,77,C9,30
3570 DATA E5,C5,D5,E5,1A,FE,02,20,F8
3580 DATA 08,E1,CD,26,BC,E5,13,18,14
3590 DATA F3,FE,03,20,05,E1,D1,C1,9C
3600 DATA E1,C9,BE,20,02,36,00,23,A3
3610 DATA 13,18,E1,E5,D5,C5,0E,00,BD
3620 DATA 1A,13,BD,20,09,1A,13,BC,49
3630 DATA 20,05,0E,01,18,01,13,79,51
3640 DATA FE,01,28,02,10,EA,C1,D1,53
3650 DATA E1,C9,01,A8,01,01,01,01,72
3660 DATA 54,01,02,01,FC,01,01,01,AD
3670 DATA 01,FC,01,02,01,FC,01,01,56
3680 DATA 01,01,FC,01,02,01,54,A8,F7
3690 DATA 01,01,54,A8,01,02,50,54,EA
3700 DATA FC,01,01,FC,A8,A0,02,F0,FB
3710 DATA 01,FC,F0,F0,FC,01,F0,02,99
3720 DATA F0,A0,F8,33,33,F4,50,F0,D3
3730 DATA 02,A1,A0,B1,72,B1,72,50,78
3740 DATA 52,02,A1,A0,B1,33,33,72,F1
3750 DATA 50,52,02,A1,A0,E1,33,33,87
3760 DATA D2,50,52,02,B1,A0,B1,93,C4
3770 DATA 63,72,50,22,02,F4,F0,B1,53
3780 DATA 33,33,72,F0,72,02,B1,F0,10
3790 DATA A4,33,33,58,F0,F8,02,B1,E7
```







Screenshot ATARI ST

SPHERICAL, c'est un jeu de contrastes qui fait à la fois appel à la magie et à la logique, à l'habileté et l'intelligence. Si le magicien grâce à ses pouvoirs magiques se joue de la loi de la pesanteur pour qu'une boule atteigne son but, alors ce sera à vous de faire preuve de subtilité et de doigté.

Des graphismes époutouflants, plus de 200 niveaux différents, un mode de jeu pour 2 joueurs, de très nombreux secrets cachés et une dizaine de super monstres colossaux et animés.

SPHERICAL, un jeu qui a déjà reçu d'excellents commentaires dans la presse allemande.

Disponible sur C64, Amiga, Atari ST et PC.



Screenshot ATARI ST





Screenshot ATARI ST

Rainbow Arts

Disponible dans les meilleurs points de vente

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

```
3800 DATA 72,E5,19,26,DA,B1,52,02,AD
3810 DATA F4,72,E5,91,62,DA,B1,52,1A
3820 DATA 02,A1,36,A4,91,62,58,F4,8B
3830 DATA 52,02,A1,BC,A4,59,A6,58,B3
3840 DATA B1,52,02,54,72,B1,19,26,EA
3850 DATA 72,B1,52,02,F4,72,B1,72,B3
3860 DATA B1,72,F4,52,02,A1,A0,B1,85
3870 DATA 33,33,72,50,F8,02,A1,A0,98
3880 DATA B4,33,33,78,50,72,02,50,85
3890 DATA A0,F4,3C,3C,F8,50,A0,02,86
3900 DATA 50,01,F4,3C,3C,F8,01,A0,5D
3910 DATA 02,50,01,B1,7C,BC,72,01,A9
3920 DATA A0,02,01,01,50,36,39,A0,5E
3930 DATA 01,01,02,01,01,01,B1,72,D9
3940 DATA 01,01,01,02,01,01,50,F0,2D
3950 DATA F0,A0,01,01,02,F0,01,F0,D6
3960 DATA A0,50,F0,01,F0,02,B1,F0,9F
3970 DATA B1,A0,50,72,F0,F8,02,F0,39
3980 DATA B9,F2,A0,50,F1,33,F0,02,D0
3990 DATA 50,B1,F0,01,01,F0,72,A0,DF
4000 DATA 02,01,F0,F0,01,01,F0,F0,4F
4010 DATA 01,03,3E,00,CD,0E,BC,01,EC
4020 DATA 7F,79,0A,FE,FF,28,06,CD,B8
4030 DATA 5A,BB,03,18,F5,18,48,1D,30
4040 DATA 00,00,1C,00,00,00,1C,01,E8
4050 DATA 18,18,1C,02,07,07,1C,03,9F
4060 DATA 02,02,1C,04,19,19,1C,05,45
4070 DATA 09,09,1C,06,0A,0A,1C,07,D7
4080 DATA 1A,1A,1C,08,16,16,1C,09,B0
4090 DATA 00,00,1C,0A,0C,0C,1C,0B,16
4100 DATA 10,10,1C,0C,12,12,1C,0D,AA
4110 DATA 01,01,1C,0E,00,00,1C,0F,D9
4120 DATA 0B,0B,0F,01,0E,00,FF,21,B1
4130 DATA 00,C0,11,01,C0,01,00,40,9F
4140 DATA 36,00,ED,B0,21,F2,D0,CD,52
4150 DATA 07,7A,21,32,F7,CD,07,7A,FE
4160 DATA 21,F2,D0,CD,24,7A,21,3D,48
4170 DATA D1,CD,19,7A,21,3D,D1,3E,A2
4180 DATA FF,77,CD,26,BC,3E,FF,77,11
4190 DATA 3E,FF,21,7D,F7,77,CD,26,59
4200 DATA BC,3E,FF,77,C3,33,7C,06,0E
4210 DATA 4B,3E,FF,77,CD,26,BC,3E,0B
4220 DATA FF,77,CD,29,BC,23,10,F1,EA
4230 DATA C9,06,A6,3E,55,77,CD,26,83
4240 DATA BC,10,F8,C9,06,A6,3E,7D,14
4250 DATA 77,CD,26,BC,10,F8,C9,E5,D4
4260 DATA D5,2B,CD,03,87,E5,1A,FE,E9
4270 DATA 01,20,04,23,13,18,F7,FE,27
4280 DATA 02,20,08,E1,CD,26,BC,E5,C7
4290 DATA 13,18,EB,FE,03,20,04,E1,B1
4300 DATA D1,E1,C9,3A,21,7C,FE,01,29
4310 DATA 20,05,CD,65,7A,18,02,1A,CB
4320 DATA 77,23,13,18,D1,7E,FE,00,31
4330 DATA 20,03,1A,77,C9,1A,CD,A3,76
4340 DATA 7A,28,13,1A,CD,AF,7A,28,10
4350 DATA 02,77,C9,CD,91,7A,47,7E,0F
4360 DATA CD,9A,7A,B0,77,C9,CD,9A,AB
4370 DATA 7A,47,7E,CD,91,7A,B0,77,01
4380 DATA C9,CB,8F,CB,9F,CB,AF,CB,52
4390 DATA BF,C9,CB,87,CB,97,CB,A7,3A
4400 DATA CB,B7,C9,CB,47,C0,CB,57,18
4410 DATA C0,CB,67,C0,CB,77,C9,CB,5D
4420 DATA 4F,C0,CB,5F,C0,CB,6F,C0,7B
4430 DATA CB,7F,C9,14,FC,A8,02,7C,8C
4440 DATA FC,FC,02,2C,AC,FC,02,2C,B4
4450 DATA AC,FC,02,7C,FC,FC,02,54,7E
4460 DATA 7C,BC,02,01,FC,3C,02,01,D4
4470 DATA FC,28,02,01,3C,28,02,01,FE
4480 DATA FC,01,03,E5,D5,C5,2B,06,3F
4490 DATA 04,CD,29,BC,10,FB,06,0A,3F
4500 DATA E5,C5,06,03,7E,12,23,13,90
4510 DATA 10,FA,13,C1,E1,CD,26,BC,FC
4520 DATA 10,EE,C1,D1,E1,C9,00,00,36
4530 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,C2
4540 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,CC
4550 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,D6
4560 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,E0
4570 DATA 00,02,00,00,00,03,00,00,F0
4580 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,F4
4590 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,FE
4600 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,08
4610 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,12
4620 DATA 00,02,00,00,00,03,00,00,22
4630 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,26
4640 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,30
4650 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,3A
4660 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,44
4670 DATA 00,02,00,00,00,03,00,00,54
4680 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,58
4690 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,62
4700 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,6C
4710 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,76
4720 DATA 00,02,00,00,00,03,00,00,86
4730 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,8A
4740 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,94
4750 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,9E
4760 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,A8
4770 DATA 00,02,00,00,00,03,00,00,B8
4780 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,BC
4790 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,C6
4800 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,D0
4810 DATA 00,02,00,00,00,02,00,00,DA
4820 DATA 00,02,00,00,00,03,00,00,EA
4830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,DE
4840 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E8
4850 DATA 00,00,00,03,04,04,03,03,57
4860 DATA 04,00,00,00,00,00,00,00,00
4870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,06
4880 DATA 00,00,FF,00,00,00,00,00,0D
4890 DATA 00,00,00,00,50,52,41,55,05
4900 DATA 54,5A,00,CD,EF,8B,21,00,34
4910 DATA 7C,36,01,23,36,01,21,15,48
4920 DATA D1,22,11,7C,11,06,7B,CD,AE
4930 DATA E3,7A,21,18,D1,22,13,7C,22
4940 DATA 11,2E,7B,CD,E3,7A,21,55,38
4950 DATA F7,22,15,7C,11,56,7B,CD,DE
4960 DATA E3,7A,21,58,F7,22,17,7C,1A
4970 DATA 11,7E,7B,CD,E3,7A,21,13,E6
4980 DATA D1,22,19,7C,11,A6,7B,CD,C2
4990 DATA E3,7A,21,FB,D0,22,1B,7C,1D
5000 DATA 11,CE,7B,CD,E3,7A,3E,01,DF
5010 DATA 32,71,8B,3E,2A,32,72,8B,B3
5020 DATA 21,32,F7,22,1D,7C,11,9F,76
5030 DATA 8B,CD,E3,7A,3E,00,CD,15,D5
5040 DATA 9B,CD,1B,BB,FE,64,CA,99,BE
5050 DATA 7F,CD,2A,71,3A,F7,7B,FE,4E
5060 DATA FF,CA,99,7F,3A,16,82,FE,42
5070 DATA 3F,20,08,3E,05,CD,15,9B,AF
5080 DATA C3,99,7F,3E,00,32,21,7C,35
5090 DATA 2A,1D,7C,11,9F,8B,CD,2F,6E
5100 DATA 7A,11,CE,7B,2A,1B,7C,CD,1E
5110 DATA 2F,7A,11,A6,7B,2A,19,7C,D6
5120 DATA CD,2F,7A,11,7E,7B,2A,17,13
5130 DATA 7C,CD,2F,7A,11,56,7B,2A,9B
5140 DATA 15,7C,CD,2F,7A,11,2E,7B,26
5150 DATA 2A,13,7C,CD,2F,7A,11,06,84
5160 DATA 7B,2A,11,7C,CD,2F,7A,2A,DB
5170 DATA 1D,7C,CD,DA,85,22,1D,7C,26
5180 DATA 3A,32,7C,FE,01,CC,75,82,56
5190 DATA CD,40,80,3A,94,8C,FE,00,19
5200 DATA 28,18,3D,32,94,8C,2A,1D,61
5210 DATA 7C,CD,DA,85,22,1D,7C,3A,9E
5220 DATA 32,7C,FE,01,CC,75,82,CD,3C
5230 DATA 40,80,3A,23,7C,FE,00,28,88
5240 DATA 06,3D,32,23,7C,18,0E,CD,E0
5250 DATA 11,70,CD,11,70,CD,41,82,F3
5260 DATA FE,FF,CA,99,7F,3A,07,7C,32
5270 DATA FE,00,28,06,3D,32,07,7C,92
5280 DATA 18,20,2A,11,7C,3A,FA,7B,30
5290 DATA 4F,3A,0B,7C,CD,22,95,32,EE
5300 DATA 0B,7C,79,32,FA,7B,22,11,24
5310 DATA 7C,11,07,7C,3A,00,7C,CD,4F
5320 DATA 17,82,3A,08,7C,FE,00,28,51
5330 DATA 06,3D,32,08,7C,18,20,2A,34
5340 DATA 13,7C,3A,FB,7B,4F,3A,0C,B8
5350 DATA 7C,CD,4D,95,32,0C,7C,79,A5
5360 DATA 32,FB,7B,22,13,7C,11,08,0F
5370 DATA 7C,3A,01,7C,CD,17,82,3A,C6
5380 DATA 09,7C,FE,00,28,06,3D,32,26
5390 DATA 09,7C,18,20,2A,15,7C,3A,5B
5400 DATA FC,7B,4F,3A,0D,7C,CD,22,B3
5410 DATA 95,32,0D,7C,79,32,FC,7B,77
5420 DATA 22,15,7C,11,09,7C,3A,02,EB
5430 DATA 7C,CD,17,82,3A,0A,7C,FE,4B
5440 DATA 00,28,06,3D,32,0A,7C,18,F0
5450 DATA 20,2A,17,7C,3A,FD,7B,4F,D8
5460 DATA 3A,0E,7C,CD,4D,95,32,0E,1F
5470 DATA 7C,79,32,FD,7B,22,17,7C,0A
5480 DATA 11,0A,7C,3A,03,7C,CD,17,33
5490 DATA 82,2A,19,7C,3A,FE,7B,4F,6E
5500 DATA 3A,0F,7C,CD,22,95,32,0F,7A
5510 DATA 7C,79,32,FE,7B,22,19,7C,44
5520 DATA 3E,09,32,F6,7B,3A,04,7C,0D
5530 DATA 11,26,7C,CD,99,80,32,04,1A
5540 DATA 7C,2A,1B,7C,3A,FF,7B,4F,A6
5550 DATA 3A,10,7C,CD,4D,95,32,10,8D
5560 DATA 7C,79,32,FF,7B,22,1B,7C,88
5570 DATA 3E,0A,32,F6,7B,3A,05,7C,48
5580 DATA 11,27,7C,CD,99,80,32,05,56
5590 DATA 7C,3E,01,32,21,7C,2A,11,D4
5600 DATA 7C,11,06,7B,CD,E3,7A,3A,F5
5610 DATA 00,7C,FE,01,20,06,11,BB,F3
5620 DATA 7A,CD,2F,7A,2A,13,7C,11,AD
5630 DATA 2E,7B,CD,E3,7A,3A,01,7C,BA
5640 DATA FE,01,20,06,11,BB,7A,CD,F5
5650 DATA 2F,7A,2A,15,7C,11,56,7B,0B
5660 DATA CD,E3,7A,3A,02,7C,FE,01,F1
5670 DATA 20,06,11,BB,7A,CD,2F,7A,BA
5680 DATA 2A,17,7C,11,7E,7B,CD,E3,4B
5690 DATA 7A,3A,03,7C,FE,01,20,06,2D
5700 DATA 11,BB,7A,CD,2F,7A,2A,19,22
5710 DATA 7C,11,A6,7B,CD,E3,7A,3A,43
5720 DATA 04,7C,FE,00,28,0B,3D,32,93
5730 DATA 04,7C,ED,5B,28,7C,CD,2F,54
5740 DATA 7A,2A,1B,7C,11,CE,7B,CD,69
5750 DATA E3,7A,3A,05,7C,FE,00,28,AF
5760 DATA 0B,3D,32,05,7C,ED,5B,2A,76
5770 DATA 7C,CD,2F,7A,2A,1D,7C,11,81
5780 DATA 9F,8B,CD,E3,7A,11,77,8B,9D
5790 DATA CD,2F,7A,C3,A1,7C,3E,01,0A
5800 DATA 32,21,7C,2A,11,7C,11,06,1C
5810 DATA 7B,CD,E3,7A,3A,00,7C,FE,CE
5820 DATA 01,20,06,11,BB,7A,CD,2F,E9
5830 DATA 7A,2A,13,7C,11,2E,7B,CD,EB
5840 DATA E3,7A,3A,01,7C,FE,01,20,C0
5850 DATA 06,11,BB,7A,CD,2F,7A,2A,DC
5860 DATA 15,7C,11,56,7B,CD,E3,7A,B6
5870 DATA 3A,02,7C,FE,01,20,06,11,0F
5880 DATA BB,7A,CD,2F,7A,2A,17,7C,A9
5890 DATA 11,7E,7B,CD,E3,7A,3A,03,AD
5900 DATA 7C,FE,01,20,06,11,BB,7A,78
5910 DATA CD,2F,7A,2A,19,7C,11,A6,63
5920 DATA 7B,CD,E3,7A,3A,04,7C,FE,54
5930 DATA 00,28,07,ED,5B,28,7C,CD,C6
5940 DATA 2F,7A,2A,1B,7C,11,CE,7B,8D
5950 DATA CD,E3,7A,3A,05,7C,FE,00,1A
5960 DATA 28,07,ED,5B,2A,7C,CD,2F,7E
5970 DATA 7A,2A,1D,7C,11,9F,8B,CD,AB
5980 DATA E3,7A,11,77,8B,CD,2F,7A,E0
5990 DATA C9,CD,5D,8C,CD,8A,83,3E,D2
6000 DATA 00,32,05,70,21,3D,D1,11,F5
6010 DATA 3D,11,06,4B,E5,D5,C5,06,21
6020 DATA A6,1A,77,CD,26,BC,EB,CD,F2
6030 DATA 26,BC,EB,10,F4,C1,D1,E1,36
6040 DATA 2B,1B,10,E8,21,03,70,06,C0
6050 DATA 0C,36,00,23,10,FB,3E,01,92
6060 DATA 32,0F,70,32,10,70,21,91,73
6070 DATA 8C,06,03,36,00,23,10,FB,49
6080 DATA 3E,C6,32,96,8C,3E,C0,32,78
6090 DATA 97,8C,3E,C8,32,98,8C,3E,A1
6100 DATA C0,32,99,8C,3E,01,32,9A,5D
6110 DATA 8C,21,34,91,36,00,21,35,29
```

```
6120 DATA 91,36,00,21,6D,8B,06,04,16
6130 DATA 36,00,23,10,FB,21,F6,7B,10
6140 DATA 06,15,36,00,23,10,FB,3E,AA
6150 DATA 03,32,0B,7C,32,0E,7C,32,C0
6160 DATA 0F,7C,3E,04,32,0C,7C,32,17
6170 DATA 0D,7C,32,10,7C,21,23,7C,FC
6180 DATA 06,09,36,00,23,10,FB,3E,BA
6190 DATA 00,32,32,7C,32,16,82,C9,6C
6200 DATA 2A,11,7C,11,07,7C,3A,00,DD
6210 DATA 7C,CD,17,82,2A,13,7C,11,D5
6220 DATA 08,7C,3A,01,7C,CD,17,82,E9
6230 DATA 2A,15,7C,11,09,7C,3A,02,1D
6240 DATA 7C,CD,17,82,2A,17,7C,11,0B
6250 DATA 0A,7C,3A,03,7C,CD,17,82,11
6260 DATA 2A,19,7C,3E,09,32,F6,7B,27
6270 DATA 11,26,7C,3A,04,7C,CD,99,96
6280 DATA 80,32,04,7C,2A,1B,7C,3E,30
6290 DATA 0A,32,F6,7B,11,27,7C,3A,41
6300 DATA 05,7C,CD,99,80,32,05,7C,13
6310 DATA C9,FE,00,C8,F5,E5,D5,ED,ED
6320 DATA 5B,1D,7C,C6,00,ED,52,7C,7D
6330 DATA B5,D1,E1,28,02,F1,C9,F1,0B
6340 DATA 1A,FE,01,20,08,3E,01,32,90
6350 DATA 24,7C,C3,B3,81,FE,02,20,86
6360 DATA 08,3E,64,32,23,7C,C3,B3,D4
6370 DATA 81,FE,03,20,08,3E,32,32,72
6380 DATA 94,8C,C3,B3,81,FE,04,20,42
6390 DATA 0A,3A,22,7C,3C,32,22,7C,F0
6400 DATA C3,B3,81,E5,D5,C5,3E,02,C9
6410 DATA CD,15,9B,C1,D1,E1,E5,01,7C
6420 DATA 00,00,7E,FE,7D,28,04,2B,5B
6430 DATA 04,18,F7,2B,04,7C,FE,C0,D1
6440 DATA 20,05,7D,FE,01,28,06,CD,48
6450 DATA 29,BC,0C,18,F0,0D,0D,0D,18
6460 DATA 0D,E1,E5,C5,1A,47,3E,F6,5C
6470 DATA 80,CD,BF,81,47,3E,FC,C6,8C
6480 DATA 04,10,FC,C1,E1,E5,F5,3A,B2
6490 DATA F6,7B,FE,09,28,05,11,CE,31
6500 DATA 7B,18,03,11,A6,7B,CD,E3,2F
6510 DATA 7A,F1,E1,E5,B8,28,14,30,95
6520 DATA 09,E5,D1,1B,05,CD,75,81,4C
6530 DATA 18,F2,E5,D1,13,04,CD,75,2B
6540 DATA 81,18,E9,79,47,E5,D1,CD,BC
6550 DATA 29,BC,EB,CD,75,81,10,F5,93
6560 DATA E1,3A,F6,7B,FE,09,28,05,2F
6570 DATA 11,CE,7B,18,03,11,A6,7B,FF
6580 DATA CD,E3,7A,18,3E,F5,C5,D5,14
6590 DATA CD,19,BD,3A,F6,7B,FE,09,C6
6600 DATA 28,05,11,CE,7B,18,03,11,F9
6610 DATA A6,7B,3E,00,32,21,7C,CD,B4
6620 DATA 2F,7A,E1,CD,E3,7A,3A,F6,67
6630 DATA 7B,FE,09,28,06,ED,5B,2A,91
6640 DATA 7C,18,04,ED,5B,28,7C,3E,67
6650 DATA 01,32,21,7C,CD,2F,7A,C1,2B
6660 DATA F1,C9,F1,3E,01,E5,D5,CD,F0
6670 DATA 15,9B,D1,E1,3E,00,C9,E5,2D
6680 DATA D5,C5,F5,FE,01,20,0A,3A,29
6690 DATA 16,82,CB,C7,32,16,82,18,85
6700 DATA 40,FE,02,20,0A,3A,16,82,26
6710 DATA CB,CF,32,16,82,18,32,FE,F5
7220 DATA 28,7C,C9,3A,05,7C,FE,00,8A
7230 DATA 28,04,21,06,7C,C9,21,05,1A
7240 DATA 7C,36,FF,21,27,7C,11,2A,23
7250 DATA 7C,C9,3E,00,32,21,7C,2A,8E
7260 DATA 1D,7C,11,9F,8B,CD,2F,7A,BE
7270 DATA 2A,1B,7C,11,CE,7B,CD,2F,79
7280 DATA 7A,2A,19,7C,11,A6,7B,CD,77
7290 DATA 2F,7A,2A,17,7C,11,7E,7B,93
7300 DATA CD,2F,7A,2A,15,7C,11,56,3D
7310 DATA 7B,CD,2F,7A,2A,13,7C,11,48
7320 DATA 2E,7B,CD,2F,7A,2A,11,7C,94
7330 DATA 11,06,7B,CD,2F,7A,C9,FE,9A
7340 DATA 01,28,19,FE,02,28,3A,FE,C0
7350 DATA 03,28,5A,FE,04,CA,66,84,C9
7360 DATA CB,47,C8,CB,57,C8,CB,67,C5
7370 DATA C8,CB,77,C9,23,7E,FE,FF,3E
7380 DATA 20,03,3E,04,C9,2B,06,04,FD
7390 DATA CD,26,BC,10,FB,7E,CD,E0,E1
7400 DATA 83,28,03,3E,01,C9,06,04,C1
7410 DATA CD,29,BC,10,FB,2B,3E,03,38
7420 DATA C9,7E,FE,FF,20,04,2B,3E,8C
7430 DATA 03,C9,06,04,CD,29,BC,10,58
7440 DATA FB,7E,CD,E0,83,28,03,3E,72
7450 DATA 02,C9,06,04,CD,26,BC,10,59
7460 DATA FB,23,3E,04,C9,06,04,CD,C4
7470 DATA 26,BC,10,FB,7E,CD,E0,83,64
7480 DATA 28,03,3E,01,C9,06,04,CD,B9
7490 DATA 29,BC,10,FB,7E,FE,FF,20,62
7500 DATA 0B,2B,7E,CD,E0,83,28,03,FD
7510 DATA 3E,03,C9,23,06,04,CD,29,9A
7520 DATA BC,10,FB,3E,02,C9,06,04,2F
7530 DATA CD,29,BC,10,FB,7E,CD,E0,73
7540 DATA 83,28,03,3E,02,C9,06,04,52
7550 DATA CD,26,BC,10,FB,23,7E,FE,26
7560 DATA FF,20,03,3E,04,C9,2B,3E,AF
7570 DATA 01,C9,FE,01,28,0D,FE,02,3B
7580 DATA 28,2E,FE,03,28,4F,FE,04,DA
7590 DATA CA,16,85,2B,7E,FE,FF,20,3A
7600 DATA 03,3E,03,C9,23,06,04,CD,B3
7610 DATA 26,BC,10,FB,7E,CD,E0,83,F0
7620 DATA 28,03,3E,01,C9,06,04,CD,45
7630 DATA 29,BC,10,FB,23,3E,04,C9,12
7640 DATA 23,7E,FE,FF,20,03,3E,04,71
7650 DATA C9,2B,06,04,CD,29,BC,10,BE
7660 DATA FB,7E,CD,E0,83,28,03,3E,4E
7670 DATA 02,C9,06,04,CD,26,BC,10,35
7680 DATA FB,2B,3E,03,C9,06,04,CD,AC
7690 DATA 29,BC,10,FB,7E,CD,E0,83,43
7700 DATA 28,03,3E,02,C9,06,04,CD,99
7710 DATA 26,BC,10,FB,7E,FE,FF,20,3B
7720 DATA 0B,2B,7E,CD,E0,83,28,03,D9
7730 DATA 3E,03,C9,23,06,04,CD,26,5E
7740 DATA BC,10,FB,3E,01,C9,06,04,06
7750 DATA CD,26,BC,10,FB,7E,CD,E0,49
7760 DATA 83,28,03,3E,01,C9,06,04,29
7770 DATA CD,29,BC,10,FB,23,7E,FE,08
7780 DATA FF,20,03,3E,04,C9,2B,3E,8B
7790 DATA 02,C9,01,14,01,02,01,28,AD
7800 DATA 28,02,14,28,3C,02,1E,FC,6A
7810 DATA BC,02,1E,54,14,02,1E,54,CE
8330 DATA CD,26,BC,CD,26,BC,7E,E1,AB
8340 DATA FE,10,C0,06,04,3E,00,32,22
8350 DATA 73,8B,CD,5D,8B,CD,03,87,D4
8360 DATA C3,40,86,06,04,CD,29,BC,76
8370 DATA 10,FB,C9,06,04,CD,26,BC,F7
8380 DATA 10,FB,C9,CB,47,CA,21,88,8F
8390 DATA 3A,72,8B,FE,01,C8,3A,76,78
8400 DATA 8B,CB,67,20,43,E5,CD,29,36
8410 DATA BC,7E,E1,FE,00,C8,CD,1F,70
8420 DATA 77,CA,FC,87,E5,CD,29,BC,45
8430 DATA 7E,E1,FE,55,28,20,E5,CD,AF
8440 DATA 29,BC,23,7E,E1,FE,00,28,93
8450 DATA 15,FE,55,28,11,CD,1F,77,66
8460 DATA C0,FE,3C,C8,E5,CD,29,BC,E2
8470 DATA 23,CD,17,8B,E1,C8,E5,21,A4
8480 DATA 72,8B,35,E1,CD,03,87,C9,D7
8490 DATA E5,CD,03,87,CD,FB,8A,E1,7F
8500 DATA C4,09,8B,CD,03,87,7E,FE,7A
8510 DATA 00,28,44,CD,1F,77,20,04,F3
8520 DATA CD,0B,87,C9,E5,CD,26,BC,15
8530 DATA CD,26,BC,7E,E1,CD,1F,77,5B
8540 DATA 28,04,CD,0B,87,C9,CD,0B,6B
8550 DATA 87,2B,7E,23,FE,30,28,17,2F
8560 DATA FE,10,28,13,23,7E,2B,FE,12
8570 DATA 30,28,0C,E5,CD,29,BC,CD,35
8580 DATA 29,BC,7E,E1,FE,10,C8,3E,E1
8590 DATA 01,32,32,7C,CD,03,87,CD,A5
8600 DATA 0B,87,7E,CD,1F,77,C4,E8,60
8610 DATA 8A,7E,FE,30,20,1E,E5,CD,E1
8620 DATA 26,BC,CD,26,BC,7E,E1,FE,00
8630 DATA 10,28,07,23,7E,2B,FE,30,A1
8640 DATA 20,0A,36,10,CD,26,BC,36,8F
8650 DATA 10,CD,29,BC,3E,10,32,73,6B
8660 DATA 8B,CD,03,87,06,04,CD,5D,D7
8670 DATA 8B,C3,5E,87,E5,CD,29,BC,6B
8680 DATA CD,29,BC,7E,E1,FE,10,C0,FC
8690 DATA 3E,00,32,73,8B,CD,29,BC,16
8700 DATA CD,29,BC,06,04,CD,5D,8B,2C
8710 DATA CD,29,BC,CD,29,BC,C3,5E,07
8720 DATA 87,CB,57,CA,07,8A,3A,71,D7
8730 DATA 8B,FE,01,C8,3A,76,8B,CB,CF
8740 DATA 67,C2,06,89,2B,7E,23,FE,F5
8750 DATA 00,C8,CD,1F,77,CA,7F,89,71
8760 DATA 7E,FE,FF,C0,E5,CD,29,BC,F5
8770 DATA 2B,7E,E1,FE,00,CA,FE,88,F2
8780 DATA FE,55,CA,E6,88,CD,1F,77,F1
8790 DATA 20,10,FE,3C,28,0C,E5,CD,3B
8800 DATA 29,BC,2B,CD,17,8B,E1,C2,A2
8810 DATA FE,88,E5,CD,26,BC,CD,26,4C
8820 DATA BC,2B,7E,E1,FE,00,CA,FE,F0
8830 DATA 88,FE,55,28,7B,CD,1F,77,67
8840 DATA 20,12,FE,3C,28,0E,E5,CD,7D
8850 DATA 26,BC,CD,26,BC,2B,CD,17,30
8860 DATA 8B,E1,20,6A,E5,CD,26,BC,22
8870 DATA CD,26,BC,7E,E1,FE,00,28,84
8880 DATA 5D,FE,55,28,59,CD,1F,77,C4
8890 DATA 20,11,FE,3C,28,0D,E5,CD,A7
8900 DATA 26,BC,CD,26,BC,CD,17,8B,D4
8910 DATA E1,20,43,E5,CD,29,BC,2B,BF
8920 DATA 7E,E1,CD,1F,77,C8,E5,CD,A9
9530 DATA 00,20,0A,36,10,CD,26,BC,78
9540 DATA 36,10,CD,29,BC,23,36,30,1D
9550 DATA CD,26,BC,36,30,CD,29,BC,30
9560 DATA 2B,C3,6B,8A,23,7E,FE,30,87
9570 DATA 28,10,FE,75,28,02,2B,C9,C1
9580 DATA 36,55,CD,26,BC,36,55,CD,F6
9590 DATA 29,BC,2B,36,00,CD,26,BC,28
9600 DATA 36,00,CD,29,BC,C3,6B,8A,3C
9610 DATA 01,6D,8B,3A,71,8B,02,03,8B
9620 DATA 3A,72,8B,02,2A,1D,7C,22,4F
9630 DATA 6F,8B,C9,7E,FE,00,C8,CD,4C
9640 DATA 1F,77,C0,FE,30,C8,FE,10,FF
9650 DATA C9,7E,FE,10,28,03,FE,30,FD
9660 DATA C0,3E,01,32,0C,70,C9,7E,0E
9670 DATA E5,11,00,40,19,BE,E1,C9,2D
9680 DATA E5,06,00,3E,43,CD,1E,BB,80
9690 DATA 28,04,78,CB,C7,47,3E,45,05
9700 DATA CD,1E,BB,28,04,78,CB,CF,A7
9710 DATA 47,3E,22,CD,1E,BB,28,04,7B
9720 DATA 78,CB,D7,47,3E,1B,CD,1E,0A
9730 DATA BB,28,04,78,CB,DF,47,3E,0B
9740 DATA 2F,CD,1E,BB,28,04,78,CB,9B
9750 DATA E7,47,78,E1,C9,7E,CD,1F,EB
9760 DATA 77,20,03,3A,73,8B,77,CD,F2
9770 DATA 26,BC,10,F1,C9,00,00,00,A9
9780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,3C
9790 DATA 40,01,02,01,40,01,02,01,E6
9800 DATA 84,80,02,01,84,80,02,40,78
9810 DATA 48,48,02,40,48,48,02,01,5E
9820 DATA 84,80,02,01,84,80,02,01,94
9830 DATA 40,01,02,01,40,01,03,00,0D
9840 DATA 00,00,02,00,00,00,02,00,84
9850 DATA 00,00,02,00,00,00,02,00,8E
9860 DATA 00,00,02,00,00,00,02,00,98
9870 DATA 00,00,02,00,00,00,02,00,A2
9880 DATA 00,00,02,00,00,00,03,14,53
9890 DATA FC,A8,02,7C,FC,FC,02,2C,26
9900 DATA AC,FC,02,2C,AC,FC,02,7C,38
9910 DATA FC,FC,02,54,7C,BC,02,01,EA
9920 DATA FC,3C,02,01,3C,28,02,01,70
9930 DATA 3C,28,02,01,FC,01,03,21,6F
9940 DATA A0,C0,CD,10,8C,21,A0,D0,FD
9950 DATA CD,10,8C,21,80,C7,CD,10,38
9960 DATA 8C,21,A0,C0,CD,29,8C,21,69
9970 DATA EE,C0,CD,29,8C,C3,38,8C,A1
9980 DATA 06,50,C5,06,08,3E,3C,77,01
9990 DATA CD,26,BC,10,F8,06,08,CD,2F
10000 DATA 29,BC,10,FB,C1,23,10,EA,24
10010 DATA C9,06,B0,E5,3E,3C,77,23,8A
10020 DATA 77,E1,CD,26,BC,10,F4,C9,5C
10030 DATA 21,C6,C0,11,C8,C0,CD,7B,3A
10040 DATA 8D,21,4D,8C,11,69,8C,01,C5
10050 DATA 00,81,C3,D7,BC,00,00,00,95
10060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,4C
10070 DATA 00,00,00,00,00,21,4D,8C,97
10080 DATA 11,69,8C,01,00,81,C3,DD,2E
10090 DATA BC,F5,E5,D5,C5,3A,92,8C,A6
10100 DATA 3C,32,92,8C,FE,1E,20,14,24
10110 DATA 3E,00,32,92,8C,3A,91,8C,09
10120 DATA FE,00,20,05,CD,9B,8C,18,31
```

```
6720 DATA 03,20,0A,3A,16,82,CB,D7,48
6730 DATA 32,16,82,18,24,FE,04,20,52
6740 DATA 0A,3A,16,82,CB,DF,32,16,5B
6750 DATA 82,18,16,FE,05,20,0A,3A,39
6760 DATA 16,82,CB,E7,32,16,82,18,4B
6770 DATA 08,3A,16,82,CB,EF,32,16,D7
6780 DATA 82,F1,C1,D1,E1,C9,00,FE,72
6790 DATA 00,C8,E5,D5,ED,5B,1D,7C,87
6800 DATA C6,00,ED,52,7C,B5,D1,E1,CE
6810 DATA C0,3A,24,7C,FE,00,28,37,F0
6820 DATA AF,32,24,7C,3E,32,12,E5,1B
6830 DATA D5,3E,03,CD,15,9B,D1,E1,06
6840 DATA C9,3A,0C,70,FE,00,C8,3E,37
6850 DATA 00,32,0C,70,CD,1C,96,01,D5
6860 DATA 6D,8B,0A,32,71,8B,03,0A,11
6870 DATA 32,72,8B,2A,6F,8B,22,1D,78
6880 DATA 7C,11,9F,8B,CD,E3,7A,21,38
6890 DATA 22,7C,35,7E,FE,00,C0,3E,C1
6900 DATA FF,32,F7,7B,C9,3E,00,32,19
6910 DATA 32,7C,32,0C,70,CD,38,96,24
6920 DATA CD,C5,8F,3A,F9,7B,FE,4B,FD
6930 DATA 38,06,21,F7,7B,36,FF,C9,81
6940 DATA 3A,F9,7B,47,3A,F8,7B,4F,9C
6950 DATA 3A,F9,7B,32,F8,7B,78,37,45
6960 DATA 99,FE,02,D8,CD,2A,71,FE,2F
6970 DATA 10,30,0E,CD,60,83,C0,36,EA
6980 DATA 01,21,3A,85,EB,73,23,72,17
6990 DATA C9,FE,20,30,0E,CD,60,83,FF
7000 DATA C0,36,02,21,B2,85,EB,73,AB
7010 DATA 23,72,C9,FE,30,30,0E,CD,96
7020 DATA 60,83,C0,36,03,21,8A,85,AD
7030 DATA EB,73,23,72,C9,FE,40,30,99
7040 DATA 0E,CD,60,83,C0,36,04,21,7C
7050 DATA 62,85,EB,73,23,72,C9,01,65
7060 DATA 2C,7C,FE,4B,30,0B,CD,60,AB
7070 DATA 83,C0,36,0B,0A,CD,4D,83,A2
7080 DATA C9,03,FE,56,30,0B,CD,60,96
7090 DATA 83,C0,36,0C,0A,CD,4D,83,BA
7100 DATA C9,03,FE,61,30,0B,CD,60,D6
7110 DATA 83,C0,36,0D,0A,CD,4D,83,D2
7120 DATA C9,03,FE,6C,30,0B,CD,60,16
7130 DATA 83,C0,36,0E,0A,CD,4D,83,EA
7140 DATA C9,03,FE,76,30,0B,CD,60,52
7150 DATA 83,C0,36,0F,0A,CD,4D,83,02
7160 DATA C9,03,CD,60,83,C0,36,10,B7
7170 DATA 0A,CD,4D,83,C9,C6,C0,47,A2
7180 DATA 21,2C,96,D5,11,28,00,19,A8
7190 DATA D1,10,F8,EB,73,23,72,C9,12
7200 DATA 3A,04,7C,FE,00,20,0C,21,EA
7210 DATA 04,7C,36,FF,21,26,7C,11,39
7820 DATA 14,02,1E,FC,BC,02,1E,28,B8
7830 DATA 3C,02,05,28,28,02,01,1E,50
7840 DATA 01,03,01,14,01,02,01,28,52
7850 DATA 28,02,1E,28,3C,02,1E,A8,1A
7860 DATA BC,02,1E,A8,BC,02,1E,FC,D8
7870 DATA BC,02,1E,7C,3C,02,05,28,63
7880 DATA 28,02,01,1E,01,02,01,01,8F
7890 DATA 01,03,01,14,01,02,01,28,84
7900 DATA 28,02,1E,28,3C,02,1E,FC,EC
7910 DATA BC,02,1E,54,14,02,1E,54,32
7920 DATA 14,02,1E,7C,3C,02,05,28,ED
7930 DATA 28,02,01,1E,01,02,01,01,C1
7940 DATA 01,03,01,14,01,02,01,28,B6
7950 DATA 28,02,1E,7C,3C,02,1E,A8,CE
7960 DATA BC,02,1E,FC,BC,02,1E,A8,EC
7970 DATA BC,02,1E,A8,BC,02,05,28,F7
7980 DATA 28,02,01,1E,01,02,01,01,F3
7990 DATA 01,03,E5,CD,20,8B,FE,00,F4
8000 DATA 20,03,CD,24,BB,E1,32,76,58
10 ' Createur de prog2.bin
20 L=8010:FOR I=&85E8 TO &9C7F STEP 8
30 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
 VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREU
R LIGNE";L:END
40 PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
50 L=L+10:NEXT
60 SAVE"prog2",B,&85E8,&1698
8010 DATA 8B,CB,4F,CA,13,87,3A,72,2F
8020 DATA 8B,FE,2A,C8,3A,76,8B,CB,84
8030 DATA 67,20,4F,E5,CD,26,BC,CD,F7
8040 DATA 26,BC,7E,FE,00,E1,C8,CD,9E
8050 DATA 1F,77,CA,E7,86,E5,CD,26,40
8060 DATA BC,CD,26,BC,7E,E1,FE,55,8A
8070 DATA 28,26,E5,CD,26,BC,CD,26,CE
8080 DATA BC,23,7E,E1,FE,00,28,18,5E
8090 DATA FE,55,28,14,CD,1F,77,C0,06
8100 DATA FE,3C,C8,E5,23,CD,26,BC,6D
8110 DATA CD,26,BC,CD,17,8B,E1,C8,4B
8120 DATA E5,21,72,8B,34,E1,CD,0B,9E
8130 DATA 87,C9,E5,CD,0B,87,CD,FB,92
8140 DATA 8A,E1,C4,09,8B,CD,0B,87,92
8150 DATA 7E,FE,00,28,41,CD,1F,77,94
8160 DATA 20,04,CD,03,87,C9,E5,CD,7F
8170 DATA 29,BC,7E,E1,CD,1F,77,28,C5
8180 DATA 04,CD,03,87,C9,CD,03,87,BF
8190 DATA 2B,7E,23,FE,30,28,17,FE,F7
8200 DATA 10,28,13,23,7E,2B,FE,30,17
8210 DATA 28,0C,E5,CD,26,BC,CD,26,26
8220 DATA BC,7E,E1,FE,10,C8,3E,01,29
8230 DATA 32,32,7C,CD,0B,87,CD,03,78
8240 DATA 87,7E,CD,1F,77,C4,E8,8A,29
8250 DATA 7E,FE,30,20,1E,E5,CD,29,9B
8260 DATA BC,CD,29,BC,7E,E1,FE,10,33
8270 DATA 28,07,23,7E,2B,FE,30,20,00
8280 DATA 0A,36,10,CD,26,BC,36,10,52
8290 DATA CD,29,BC,06,04,3E,10,32,55
8300 DATA 73,8B,CD,26,BC,CD,26,BC,58
8310 DATA CD,5D,8B,CD,03,87,CD,29,EE
8320 DATA BC,CD,29,BC,C3,40,86,E5,62
8930 DATA 29,BC,7E,E1,FE,00,28,2E,FF
8940 DATA FE,55,28,2A,CD,1F,77,C0,B0
8950 DATA FE,3C,C8,E5,CD,29,BC,CD,DB
8960 DATA 17,8B,E1,20,19,C9,E5,CD,2E
8970 DATA 26,BC,CD,26,BC,7E,E1,FE,5E
8980 DATA 00,28,0B,FE,55,28,07,C9,8F
8990 DATA E5,CD,29,BC,18,EF,E5,21,65
9000 DATA 71,8B,35,E1,2B,C9,2B,CD,F4
9010 DATA FB,8A,23,C4,09,8B,2B,7E,46
9020 DATA 23,CD,1F,77,C2,C8,89,FE,5B
9030 DATA 00,20,69,7E,CD,1F,77,C4,D5
9040 DATA E8,8A,7E,CD,1F,77,20,3E,2F
9050 DATA 2B,2B,7E,FE,00,28,11,FE,A4
9060 DATA 10,28,1A,FE,30,28,16,CD,EC
9070 DATA 1F,77,20,04,23,23,18,44,34
9080 DATA 23,36,30,CD,26,BC,36,30,EB
9090 DATA CD,29,BC,18,0B,23,36,10,38
9100 DATA CD,26,BC,36,10,CD,29,BC,CE
9110 DATA 23,36,30,CD,26,BC,36,30,09
9120 DATA CD,29,BC,C3,FE,88,36,75,47
9130 DATA CD,26,BC,36,75,CD,29,BC,E5
9140 DATA 2B,36,10,CD,26,BC,36,10,CF
9150 DATA CD,29,BC,23,C3,FE,88,7E,08
9160 DATA FE,30,28,01,C9,2B,7E,23,1B
9170 DATA CD,1F,77,20,1B,FE,30,28,CD
9180 DATA 04,FE,10,20,EF,06,02,3E,59
9190 DATA 00,32,73,8B,CD,5D,8B,CD,33
9200 DATA 29,BC,CD,29,BC,C3,FE,88,0C
9210 DATA 23,7E,2B,FE,30,28,D5,E5,6D
9220 DATA CD,26,BC,CD,26,BC,7E,E1,25
9230 DATA FE,10,28,C8,E5,CD,29,BC,0A
9240 DATA 7E,E1,FE,10,20,CF,18,BC,94
9250 DATA 7E,FE,FF,CA,84,89,23,7E,70
9260 DATA 2B,FE,30,28,20,CD,29,BC,F0
9270 DATA 7E,F5,CD,26,BC,F1,FE,10,61
9280 DATA 28,13,E5,CD,26,BC,CD,26,62
9290 DATA BC,7E,E1,FE,10,28,06,7E,F7
9300 DATA FE,55,C2,84,89,36,30,CD,FB
9310 DATA 26,BC,36,30,CD,29,BC,3E,69
9320 DATA 01,32,32,7C,C3,FE,88,CB,26
9330 DATA 5F,C8,3A,71,8B,FE,4C,C8,D2
9340 DATA 3A,76,8B,CB,67,20,5C,23,CE
9350 DATA 7E,2B,FE,00,C8,FE,FF,C2,39
9360 DATA C4,8A,E5,CD,29,BC,23,7E,65
9370 DATA E1,FE,00,28,3E,FE,55,28,D4
9380 DATA 3A,CD,1F,77,20,0F,FE,3C,7D
9390 DATA 28,0B,E5,CD,29,BC,23,CD,61
9400 DATA 17,8B,E1,20,26,E5,CD,26,EF
9410 DATA BC,CD,26,BC,23,7E,E1,FE,34
9420 DATA 00,28,18,FE,55,28,14,CD,E9
9430 DATA 1F,77,C0,FE,3C,C8,E5,CD,A2
9440 DATA 26,BC,CD,26,BC,23,CD,17,4E
9450 DATA 8B,E1,C8,E5,21,71,8B,34,DB
9460 DATA E1,23,C9,23,CD,FB,8A,2B,03
9470 DATA C4,09,8B,23,7E,2B,FE,55,13
9480 DATA 28,17,CD,1F,77,20,0D,FE,9F
9490 DATA 00,20,44,7E,CD,1F,77,C4,32
9500 DATA E8,8A,18,0A,7E,CD,1F,77,5D
9510 DATA C0,3E,01,32,32,7C,7E,FE,71
9520 DATA 30,20,12,E5,2B,7E,E1,FE,4C
10130 DATA 03,CD,8F,8D,C1,D1,E1,F1,6A
10140 DATA C9,00,00,00,00,00,C6,C0,CF
10150 DATA C8,C0,01,2A,96,8C,ED,5B,22
10160 DATA 98,8C,3A,9A,8C,FE,01,20,2D
10170 DATA 1F,3E,00,32,95,8C,CD,8E,59
10180 DATA 8E,EB,CD,8E,8E,EB,2B,2B,94
10190 DATA 13,13,7D,FE,A0,C2,7B,8D,E7
10200 DATA 3E,15,32,9A,8C,C3,7B,8D,51
10210 DATA FE,15,20,18,3E,02,32,9A,3A
10220 DATA 8C,3E,04,32,95,8C,CD,8E,04
10230 DATA 8E,EB,3E,07,32,95,8C,CD,E4
10240 DATA 8E,8E,18,15,FE,02,20,31,B0
10250 DATA 3E,01,32,95,8C,CD,8E,8E,10
10260 DATA EB,3E,02,32,95,8C,CD,8E,85
10270 DATA 8E,06,08,CD,26,BC,10,FB,72
10280 DATA EB,06,08,CD,26,BC,10,FB,D9
10290 DATA 7C,FE,C7,20,6E,7D,FE,80,85
10300 DATA 20,69,3E,1F,32,9A,8C,18,8E
10310 DATA 62,FE,1F,20,18,3E,03,32,12
10320 DATA 9A,8C,3E,05,32,95,8C,CD,84
10330 DATA 8E,8E,EB,3E,06,32,95,8C,7A
10340 DATA CD,8E,8E,18,10,FE,03,20,B0
10350 DATA 16,3E,03,32,95,8C,CD,8E,0D
10360 DATA 8E,EB,CD,8E,8E,EB,23,23,D0
10370 DATA 1B,1B,7D,FE,A8,20,2C,E5,A6
10380 DATA 0E,00,21,00,7C,CD,83,8D,34
10390 DATA 21,01,7C,CD,83,8D,21,02,35
10400 DATA 7C,CD,83,8D,21,03,7C,CD,F6
10410 DATA 83,8D,E1,3E,01,32,91,8C,6A
10420 DATA 3E,01,32,9A,8C,21,A6,C7,36
10430 DATA 11,A8,C7,22,96,8C,ED,53,45
10440 DATA 98,8C,C9,79,FE,02,C8,7E,21
10450 DATA FE,01,C8,36,01,0C,C9,2A,1E
10460 DATA 96,8C,ED,5B,98,8C,3A,9A,63
10470 DATA 8C,FE,01,20,1D,3E,0B,32,D3
10480 DATA 95,8C,CD,8E,8E,EB,CD,8E,8F
10490 DATA 8E,EB,2B,2B,13,13,7D,FE,B7
10500 DATA 80,20,C8,3E,15,32,9A,8C,3F
10510 DATA 18,C1,FE,15,20,28,3E,02,48
10520 DATA 32,9A,8C,3E,0B,32,95,8C,F0
10530 DATA CD,8E,8E,3E,0A,32,95,8C,7E
10540 DATA CD,8E,8E,EB,3E,0B,32,95,E9
10550 DATA 8C,CD,8E,8E,3E,0C,32,95,C2
10560 DATA 8C,CD,8E,8E,18,15,FE,02,40
10570 DATA 20,34,3E,0A,32,95,8C,CD,68
10580 DATA 8E,8E,EB,3E,0C,32,95,8C,92
10590 DATA CD,8E,8E,06,08,CD,29,BC,FE
10600 DATA 10,FB,EB,06,08,CD,29,BC,3C
10610 DATA 10,FB,7C,FE,C0,C2,7B,8D,F5
10620 DATA 7D,FE,A0,C2,7B,8D,3E,1F,3C
10630 DATA 32,9A,8C,C3,7B,8D,FE,1F,3B
10640 DATA 20,28,3E,03,32,9A,8C,3E,20
10650 DATA 09,32,95,8C,CD,8E,8E,3E,1D
10660 DATA 0A,32,95,8C,CD,8E,8E,EB,90
10670 DATA 3E,09,32,95,8C,CD,8E,8E,C4
10680 DATA 3E,0C,32,95,8C,CD,8E,8E,D4
10690 DATA 18,0C,3E,09,32,95,8C,CD,84
10700 DATA 8E,8E,EB,CD,8E,8E,EB,23,0A
10710 DATA 23,1B,1B,7D,FE,C8,C2,7B,40
10720 DATA 8D,E5,0E,00,21,00,7C,CD,D2
```


DU FUN ET DE L'ACTION EN PROVENANCE DES ANTIPODES VOUS RETOURNERONT TOTALEMENT!
TAITO
THE NEWZEALAND STORY
WAKO
AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
COMMODORE
LA CONVERSION DE L'ARCADE DE TAITO ARRIVE SUR VOS MICROS DANS UN TOURBILLON D'ACTION COMPLETEMENT DINGUE !!
Wally Walrus a capturé 20 amis de Joey le Kiwi – juste de quoi faire son goûter !! Si Joey ne les sauve pas tous avant l'heure du thé . . . ils seront tous servis et avalés à la table de Wally qui est juste comme vous pouvez l'imaginer . . . dangereusement gros!!
Armé seulement d'un arc et de flèches, Joey pourra accumuler d'autres armes sur son chemin. Soyez prudents et faites attention aux lapins lanceurs de boomerang, aux grenouilles mortelles, aux chauve-souris suceuses de sang et autres dizaines de creatures pas très gentilles . . .
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675
ocean

```
10730 DATA 83,8D,21,01,7C,CD,83,8D,25
10740 DATA 21,02,7C,CD,83,8D,21,03,9D
10750 DATA 7C,CD,83,8D,E1,2B,2B,13,FD
10760 DATA 13,3E,01,32,9A,8C,3E,00,5E
10770 DATA 32,91,8C,C3,7B,8D,E5,D5,B6
10780 DATA E5,3A,95,8C,FE,00,20,05,62
10790 DATA 11,25,8F,18,66,FE,01,20,87
10800 DATA 05,11,2D,8F,18,5D,FE,02,C2
10810 DATA 20,05,11,37,8F,18,54,FE,0A
10820 DATA 03,20,05,11,45,8F,18,4B,8D
10830 DATA FE,04,20,05,11,4F,8F,18,A0
10840 DATA 42,FE,05,20,05,11,5B,8F,99
10850 DATA 18,39,FE,06,20,05,11,67,6B
10860 DATA 8F,18,30,FE,07,20,05,11,41
10870 DATA 75,8F,18,27,FE,08,20,05,1B
10880 DATA 11,83,8F,18,1E,FE,09,20,6D
10890 DATA 05,11,9B,8F,18,15,FE,0A,F6
10900 DATA 20,05,11,A3,8F,18,0C,FE,1C
10910 DATA 0B,20,05,11,AD,8F,18,03,B7
10920 DATA 11,B7,8F,1A,FE,01,20,04,38
10930 DATA 23,13,18,F7,FE,02,20,08,41
10940 DATA E1,CD,26,BC,E5,13,18,EB,84
10950 DATA FE,03,20,04,E1,D1,E1,C9,F4
10960 DATA 77,23,13,18,DE,02,02,2C,F6
10970 DATA 1C,02,2C,1C,03,02,02,2C,77
10980 DATA 02,2C,02,2C,02,2C,03,02,2B
10990 DATA 02,01,1C,02,01,1C,02,01,11
11000 DATA 1C,02,01,1C,03,02,02,02,C4
11010 DATA 02,2C,1C,02,2C,1C,03,02,61
11020 DATA 02,2C,1C,02,2C,1C,02,2C,B4
11030 DATA 02,2C,03,02,02,2C,02,2C,01
11040 DATA 02,2C,1C,02,2C,1C,03,02,7F
11050 DATA 02,01,1C,02,01,1C,02,2C,A5
11060 DATA 1C,02,2C,1C,03,02,02,2C,D1
11070 DATA 1C,02,2C,1C,02,01,1C,02,36
11080 DATA 01,1C,03,3C,3C,02,3C,3C,36
11090 DATA 02,3C,3C,02,3C,3C,02,3C,0A
11100 DATA 3C,02,3C,3C,02,3C,3C,02,66
11110 DATA 3C,3C,03,02,02,3C,3C,02,51
11120 DATA 3C,3C,03,02,02,3C,02,3C,95
11130 DATA 02,3C,02,3C,03,02,02,02,23
11140 DATA 02,3C,3C,02,3C,3C,03,02,73
11150 DATA 02,01,3C,02,01,3C,02,01,D1
11160 DATA 3C,02,01,3C,03,CD,38,96,E0
11170 DATA E5,D5,C5,F5,2A,9A,70,3E,C2
11180 DATA 3F,CD,FB,8F,3E,55,21,00,CD
11190 DATA C0,01,00,40,ED,B1,2B,FE,5C
11200 DATA FF,28,F9,22,30,91,3E,00,8A
11210 DATA 2A,9A,70,CD,FB,8F,3E,01,A7
11220 DATA 2A,30,91,CD,FB,8F,F1,C1,25
11230 DATA D1,E1,C9,32,32,91,2B,7E,11
11240 DATA CD,1F,77,28,F9,22,2E,91,6B
11250 DATA 06,01,18,0D,ED,5B,2E,91,03
11260 DATA 7C,BA,20,05,7D,BB,20,01,1B
11270 DATA C9,78,FE,01,CC,C0,90,78,E9
11280 DATA FE,01,28,0F,78,FE,02,28,5E
11290 DATA 2A,78,FE,03,28,45,78,FE,D8
11300 DATA 04,28,6B,23,7E,FE,FF,20,A8
11310 DATA 04,06,04,18,CF,2B,CD,26,82
11320 DATA BC,7E,CD,1F,77,28,04,06,62
11330 DATA 01,18,C1,CD,29,BC,2B,06,7C
11340 DATA 03,18,B9,7E,FE,FF,20,05,9A
11350 DATA 2B,06,03,18,AF,CD,29,BC,2E
11360 DATA 7E,CD,1F,77,28,04,06,02,CB
11370 DATA 18,A2,CD,26,BC,23,06,04,8D
11380 DATA C3,0C,90,CD,26,BC,7E,CD,33
11390 DATA 1F,77,28,05,06,01,C3,0C,F0
11400 DATA 90,CD,29,BC,7E,FE,FF,20,80
11410 DATA 0D,2B,7E,CD,1F,77,28,05,48
11420 DATA 06,03,C3,0C,90,23,CD,29,A6
11430 DATA BC,06,02,C3,0C,90,CD,29,FF
11440 DATA BC,7E,CD,1F,77,28,05,06,E1
11450 DATA 02,C3,0C,90,CD,26,BC,23,C7
11460 DATA 7E,FE,FF,20,05,06,04,C3,2C
11470 DATA 0C,90,2B,06,01,C3,0C,90,FE
11480 DATA E5,23,7E,FE,FF,28,33,2B,1D
11490 DATA 23,7E,CD,1F,77,28,2D,5D,4A
11500 DATA 7C,37,DE,BF,57,1A,77,3A,CC
11510 DATA 32,91,FE,01,28,01,77,FE,47
11520 DATA 01,20,13,3A,33,91,3C,32,FB
11530 DATA 33,91,FE,7C,20,08,3E,00,CB
11540 DATA 32,33,91,CD,36,91,7E,F6,29
11550 DATA 55,77,E1,C9,5D,7C,37,DE,52
11560 DATA BF,57,7E,FE,00,28,04,FE,03
11570 DATA 3F,20,1F,1A,77,3A,32,91,0B
11580 DATA FE,01,20,16,3A,33,91,3C,1F
11590 DATA 32,33,91,FE,7C,20,A9,3E,44
11600 DATA 00,32,33,91,CD,36,91,C3,E5
11610 DATA C8,90,77,C3,C8,90,00,00,FB
11620 DATA 00,00,00,00,00,00,E5,D5,4F
11630 DATA F5,3E,04,CD,15,9B,3A,F9,88
11640 DATA 7B,3C,32,F9,7B,3A,35,91,A3
11650 DATA 4F,3A,34,91,3C,FE,0A,32,1B
11660 DATA 34,91,20,12,3E,00,32,34,BE
11670 DATA 91,79,3C,0C,32,35,91,21,34
11680 DATA 3A,C0,79,CD,73,91,21,40,85
11690 DATA C0,3A,34,91,CD,73,91,F1,F0
11700 DATA D1,E1,C9,FE,01,20,07,11,18
11710 DATA 02,92,CD,DD,91,C9,FE,02,4C
11720 DATA 20,07,11,52,92,CD,DD,91,AC
11730 DATA C9,FE,03,20,07,11,A2,92,A7
11740 DATA CD,DD,91,C9,FE,04,20,07,60
11750 DATA 11,F2,92,CD,DD,91,C9,FE,EB
11760 DATA 05,20,07,11,42,93,CD,DD,CD
11770 DATA 91,C9,FE,06,20,07,11,92,00
11780 DATA 93,CD,DD,91,C9,FE,07,20,1E
11790 DATA 07,11,E2,93,CD,DD,91,C9,97
11800 DATA FE,08,20,07,11,32,94,CD,97
11810 DATA DD,91,C9,FE,09,20,07,11,1A
11820 DATA 82,94,CD,DD,91,C9,11,D2,43
11830 DATA 94,CD,DD,91,C9,E5,D5,C5,85
11840 DATA E5,1A,FE,01,20,02,3E,00,B5
11850 DATA FE,02,20,08,E1,CD,26,BC,E9
11860 DATA E5,13,18,ED,FE,03,20,05,6B
11870 DATA E1,C1,D1,E1,C9,77,23,13,FC
11880 DATA 18,DF,01,01,01,01,02,01,66
11890 DATA 01,CC,01,02,01,44,CC,01,4F
11900 DATA 02,01,CC,CC,01,02,44,CC,61
11910 DATA CC,01,02,CC,CC,CC,01,02,65
11920 DATA CC,CC,CC,01,02,CC,44,CC,6A
11930 DATA 01,02,01,54,FC,01,02,01,FA
11940 DATA 54,FC,01,02,01,54,FC,01,E4
11950 DATA 02,01,04,0C,01,02,01,04,26
11960 DATA 0C,01,02,01,04,0C,01,02,43
11970 DATA 01,04,0C,01,02,01,04,0C,7F
11980 DATA 08,03,01,01,01,01,02,44,1A
11990 DATA CC,01,01,02,CC,CC,88,01,33
12000 DATA 02,CC,CC,CC,01,02,CC,01,BB
12010 DATA CC,01,02,01,01,CC,01,02,A6
12020 DATA 01,01,CC,01,02,01,44,CC,AB
12030 DATA 01,02,01,54,A8,01,02,01,BA
12040 DATA FC,01,01,02,54,FC,01,01,AC
12050 DATA 02,0C,08,01,01,02,0C,01,B5
12060 DATA 01,01,02,0C,01,01,01,02,77
12070 DATA 0C,0C,0C,01,02,0C,0C,0C,78
12080 DATA 01,03,01,01,01,01,02,44,77
12090 DATA CC,88,01,02,CC,CC,CC,01,81
12100 DATA 02,CC,01,CC,88,02,01,01,D4
12110 DATA CC,88,02,01,01,CC,88,02,C9
12120 DATA 01,CC,CC,88,02,44,CC,CC,0B
12130 DATA 01,02,54,FC,FC,01,02,01,5B
12140 DATA FC,FC,01,02,01,01,FC,A8,9A
12150 DATA 02,01,01,0C,08,02,01,01,F0
12160 DATA 0C,08,02,0C,01,0C,08,02,67
12170 DATA 0C,0C,0C,01,02,04,0C,08,8C
12180 DATA 01,03,01,01,44,88,02,01,3C
12190 DATA 01,44,88,02,01,01,CC,88,A6
12200 DATA 02,01,01,CC,88,02,01,44,BA
12210 DATA CC,88,02,01,44,CC,88,02,7C
12220 DATA 01,CC,CC,88,02,01,CC,44,9D
12230 DATA 88,02,54,FC,54,A8,02,54,80
12240 DATA A8,54,A8,02,FC,FC,FC,FC,B8
12250 DATA 02,0C,0C,0C,0C,02,0C,0C,44
12260 DATA 0C,0C,02,01,01,04,08,02,77
12270 DATA 01,01,04,08,02,01,01,04,54
12280 DATA 08,03,01,01,01,01,02,44,46
12290 DATA CC,CC,88,02,44,CC,CC,88,F6
12300 DATA 02,44,CC,CC,88,02,44,88,FA
12310 DATA 01,01,02,44,88,01,01,02,F4
12320 DATA 44,CC,88,01,02,44,CC,CC,2E
12330 DATA 01,02,01,01,FC,A8,02,01,28
12340 DATA 01,54,A8,02,01,01,54,A8,74
12350 DATA 02,01,01,04,08,02,01,01,98
12360 DATA 04,08,02,04,0C,0C,08,02,3E
12370 DATA 04,0C,0C,01,02,04,0C,08,4C
12380 DATA 01,03,01,01,01,01,02,01,8B
12390 DATA 44,CC,01,02,01,CC,CC,88,EE
12400 DATA 02,01,CC,01,88,02,01,88,D7
12410 DATA 01,01,02,44,88,01,01,02,58
12420 DATA 44,CC,CC,01,02,44,CC,CC,5E
12430 DATA 88,02,54,A8,54,FC,02,54,F0
12440 DATA A8,01,FC,02,54,A8,01,FC,B9
12450 DATA 02,04,08,01,0C,02,04,08,6C
12460 DATA 01,0C,02,01,0C,0C,0C,02,B7
12470 DATA 01,0C,0C,08,02,01,04,0C,9F
12480 DATA 01,03,01,01,01,01,02,44,07
12490 DATA CC,CC,CC,02,44,CC,CC,CC,AA
12500 DATA 02,44,CC,CC,CC,02,01,01,09
12510 DATA 44,CC,02,01,01,44,88,02,29
12520 DATA 01,01,CC,88,02,01,01,CC,E6
12530 DATA 88,02,01,01,FC,01,02,01,8D
12540 DATA 54,FC,01,02,01,54,FC,01,3C
12550 DATA 02,01,04,08,01,02,01,0C,AE
12560 DATA 08,01,02,01,0C,08,01,02,A7
12570 DATA 01,0C,01,01,02,01,0C,01,A6
12580 DATA 01,03,01,01,01,01,02,01,53
12590 DATA 44,88,01,02,01,CC,CC,01,F6
12600 DATA 02,44,88,44,88,02,44,88,3A
12610 DATA 44,88,02,44,88,44,88,02,B4
12620 DATA 44,CC,CC,88,02,01,CC,CC,B0
12630 DATA 01,02,01,FC,FC,01,02,54,EE
12640 DATA FC,FC,01,02,54,A8,54,A8,7F
12650 DATA 02,04,08,04,08,02,04,08,2C
12660 DATA 04,08,02,04,08,04,08,02,26
12670 DATA 01,0C,0C,01,02,01,04,08,2B
12680 DATA 01,03,01,01,01,01,02,01,B7
12690 DATA CC,88,01,02,44,CC,CC,01,31
12700 DATA 02,44,88,44,01,02,44,88,FB
12710 DATA 44,88,02,44,88,44,88,02,18
12720 DATA 44,CC,CC,88,02,01,CC,CC,14
12730 DATA 88,02,01,54,FC,A8,02,01,8B
12740 DATA 01,54,A8,02,01,01,54,A8,04
12750 DATA 02,01,01,04,08,02,04,01,3D
12760 DATA 04,08,02,04,0C,0C,08,02,CE
12770 DATA 01,0C,0C,01,02,01,04,08,8F
12780 DATA 01,03,01,01,01,01,02,01,1B
12790 DATA 44,CC,01,02,01,CC,CC,88,7E
12800 DATA 02,01,CC,CC,88,02,01,CC,B3
12810 DATA 44,88,02,44,88,01,CC,02,C6
12820 DATA 44,88,01,CC,02,44,88,01,FD
12830 DATA CC,02,54,A8,01,FC,02,54,25
12840 DATA A8,01,FC,02,54,A8,01,FC,49
12850 DATA 02,04,08,01,0C,02,01,0C,07
12860 DATA 04,08,02,01,0C,0C,08,02,26
12870 DATA 01,0C,0C,08,02,01,04,0C,2F
12880 DATA 01,03,F5,E5,79,FE,03,20,30
12890 DATA 0B,E1,F1,C5,CD,8A,84,C1,EF
12900 DATA 0E,00,18,07,E1,F1,C5,CD,AC
12910 DATA CF,83,C1,5F,E5,C5,CD,FD,9C
12920 DATA 95,C1,E1,7B,28,04,CB,C1,93
12930 DATA 18,02,CB,C9,C9,F5,E5,79,D9
12940 DATA FE,03,20,0B,E1,F1,C5,CD,F2
12950 DATA CF,83,C1,0E,00,18,07,E1,AF
12960 DATA F1,C5,CD,8A,84,C1,5F,E5,85
12970 DATA C5,CD,FD,95,C1,E1,7B,28,FC
12980 DATA 04,CB,C1,18,02,CB,C9,C9,84
12990 DATA 2A,11,7C,11,06,7B,CD,E3,75
13000 DATA 7A,2A,13,7C,11,2E,7B,CD,ED
13010 DATA E3,7A,2A,15,7C,11,56,7B,7F
13020 DATA CD,E3,7A,2A,17,7C,11,7E,47
13030 DATA 7B,CD,E3,7A,2A,19,7C,11,E0
13040 DATA A6,7B,CD,E3,7A,2A,1B,7C,7A
13050 DATA 11,CE,7B,CD,E3,7A,2A,1D,A5
```


XYBOTS
IL Y A UN AN LES EXPERTS DISAIENT QUE C'ETAIT IMPOSSIBLE A FAIRE. C'ETAIT TROP GRAND, TROP COMPLIQUE. MAIS NOS PROGRAMMEURS SE REGARDERENT AVEC UN PETIT SOURIRE AU COIN DES LEVRES, ET MAINTENANT LE VOILA...
Il est arrivé et il est sensationnel. Ce jeu est la dernière conversion de jeu de café faite par TENGEN.
Rejoignez le major Rock Hardy et le capitaine Ace Gunn dans leur lutte pour la suprématie et contre l'invasion d'une armée de Xybots.
Avec un écran partagé, pour un ou deux joueurs et une seule aire de vision, vous trouverez que Xybots représente un extraordinaire défi parmi les jeux de tir
C'est de l'action non-stop durant tout le jeu.
En utilisant le mode deux joueurs vous vous amuserez comme des petits fous.
Chaque joueur contrôle un personnage et grâce à l'écran partagé chacun a son terrain de jeu.
Un plan vous montrera quelle est la section pour laquelle vous vous battez et la position des Xybots qui patrouillent. Et pour garder un peu d'avance, ramassez des petits pois, de superbes armes, des clés et des pièces.
Vivez un véritable challenge avec ce jeu d'arcade.
Comme pour tout jeu micro, on peut jouer contre l'ordinateur. Prenez donc les commandes de contrôle en main et aidez l'intrépide duo, Rock et Ace, à débarrasser le labyrinthe de ces monstres métalliques !
Photo d'écran sur Atari ST
Photo d'écran sur Atari ST
Photo d'écran sur Atari ST
Photo d'écran sur machine de café
XYBOTS
TENGEN
The New Name in Coin-Op Conversions.
Disponible sur :
Spectrum cassette et disquette
C64 cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Atari ST et Amiga
Distribué dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente.
DOMARK
distribué par :
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

```
13060 DATA 7C,11,9F,8B,CD,E3,7A,C9,9C
13070 DATA 3E,00,32,21,7C,2A,1D,7C,79
13080 DATA 11,9F,8B,CD,2F,7A,2A,1B,01
13090 DATA 7C,11,CE,7B,CD,2F,7A,2A,D7
13100 DATA 19,7C,11,A6,7B,CD,2F,7A,56
13110 DATA 2A,17,7C,11,7E,7B,CD,2F,B1
13120 DATA 7A,2A,15,7C,11,56,7B,CD,5B
13130 DATA 2F,7A,2A,13,7C,11,2E,7B,23
13140 DATA CD,2F,7A,2A,11,7C,11,06,79
13150 DATA 7B,CD,2F,7A,C9,2B,CD,26,A2
13160 DATA BC,CD,26,BC,7E,FE,00,C8,CA
13170 DATA 23,23,7E,FE,00,C8,CD,03,B0
13180 DATA 87,7E,FE,00,C8,2B,2B,7E,00
13190 DATA FE,00,C8,C9,21,00,C0,7E,D5
13200 DATA FE,10,20,02,36,00,FE,30,96
13210 DATA 20,02,36,00,FE,75,20,02,04
13220 DATA 36,55,23,7C,B5,20,E8,C9,C6
13230 DATA 21,00,C0,7E,FE,10,20,02,4D
13240 DATA 36,55,FE,30,20,02,36,FF,70
13250 DATA FE,75,20,02,36,FF,23,7C,EF
13260 DATA B5,20,E8,C9,01,01,01,02,BF
13270 DATA 01,88,01,02,44,CC,01,02,25
13280 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,30
13290 DATA FC,54,A8,02,FC,FC,A8,02,0A
13300 DATA 0C,0C,08,02,0C,04,08,02,D4
13310 DATA 0C,04,08,03,01,01,01,02,58
13320 DATA 44,88,01,02,CC,44,01,02,12
13330 DATA CC,01,88,02,CC,CC,88,02,0C
13340 DATA FC,FC,01,02,FC,01,A8,02,B5
13350 DATA 0C,01,08,02,0C,0C,08,02,20
13360 DATA 04,0C,01,03,01,01,01,02,7D
13370 DATA 44,CC,01,02,CC,CC,88,02,AD
13380 DATA CC,01,88,02,CC,01,01,02,CB
13390 DATA FC,01,01,02,FC,01,01,02,60
13400 DATA 0C,01,08,02,0C,0C,08,02,52
13410 DATA 04,0C,01,03,01,01,01,02,AF
13420 DATA 44,CC,01,02,CC,CC,88,02,DF
13430 DATA CC,44,88,02,CC,01,CC,02,10
13440 DATA FC,01,FC,02,FC,01,FC,02,60
13450 DATA 0C,04,08,02,0C,0C,08,02,8A
13460 DATA 04,0C,01,03,01,01,01,02,E1
13470 DATA CC,CC,88,02,CC,CC,88,02,2E
13480 DATA CC,01,01,02,CC,88,01,02,C4
13490 DATA FC,A8,01,02,FC,A8,01,02,FC
13500 DATA 0C,01,01,02,0C,0C,08,02,A1
13510 DATA 0C,0C,08,03,01,01,01,02,30
13520 DATA CC,CC,88,02,CC,CC,88,02,60
13530 DATA CC,01,01,02,CC,88,01,02,F6
13540 DATA FC,A8,01,02,FC,A8,01,02,2E
13550 DATA 0C,01,01,02,0C,01,01,02,60
13560 DATA 0C,01,01,03,01,01,01,02,37
13570 DATA 44,CC,01,02,CC,CC,88,02,75
13580 DATA CC,01,88,02,CC,01,01,02,93
13590 DATA FC,01,01,02,FC,54,A8,02,AB
13600 DATA 0C,04,08,02,0C,0C,08,02,20
13610 DATA 04,0C,01,03,01,01,01,02,77
13620 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,84
13630 DATA CC,44,88,02,CC,CC,88,02,BE
13640 DATA FC,FC,A8,02,FC,FC,A8,02,B8
13650 DATA 0C,04,08,02,0C,04,08,02,22
13660 DATA 0C,04,08,03,01,01,01,02,B6
13670 DATA 44,CC,88,02,01,CC,01,02,C6
13680 DATA 01,CC,01,02,01,CC,01,02,F8
13690 DATA 01,FC,01,02,01,FC,01,02,82
13700 DATA 01,0C,01,02,01,0C,01,02,0C
13710 DATA 04,0C,08,03,01,01,01,02,F0
13720 DATA 44,CC,88,02,44,CC,01,02,47
13730 DATA 01,CC,01,02,01,CC,01,02,2A
13740 DATA 01,FC,01,02,01,FC,01,02,B4
13750 DATA 08,0C,01,02,0C,0C,01,02,7C
13760 DATA 04,08,01,03,01,01,01,02,05
13770 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,1A
13780 DATA CC,CC,01,02,CC,CC,01,02,1E
13790 DATA FC,A8,01,02,FC,FC,01,02,20
13800 DATA 0C,0C,01,02,0C,04,08,02,B3
13810 DATA 0C,04,08,03,01,01,01,02,4C
13820 DATA CC,01,01,02,CC,01,01,02,EE
13830 DATA CC,01,01,02,CC,01,01,02,F8
13840 DATA FC,01,01,02,FC,01,01,02,22
13850 DATA 0C,01,01,02,0C,0C,08,02,FF
13860 DATA 0C,0C,08,03,01,01,01,02,8E
13870 DATA 88,01,88,02,CC,44,88,02,B4
13880 DATA CC,CC,88,02,CC,CC,88,02,C8
13890 DATA FC,FC,A8,02,FC,FC,A8,02,B2
13900 DATA 0C,04,08,02,0C,04,08,02,1C
13910 DATA 0C,04,08,03,01,01,01,02,B0
13920 DATA CC,44,88,02,CC,CC,88,02,E0
13930 DATA CC,CC,88,02,CC,CC,88,02,FA
13940 DATA FC,FC,A8,02,FC,FC,A8,02,E4
13950 DATA 0C,04,08,02,0C,04,08,02,4E
13960 DATA 0C,04,08,03,01,01,01,02,E2
13970 DATA 44,CC,01,02,CC,CC,88,02,05
13980 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,EC
13990 DATA FC,54,A8,02,FC,54,A8,02,D6
14000 DATA 0C,04,08,02,0C,0C,08,02,B0
14010 DATA 04,0C,01,03,01,01,01,02,07
14020 DATA 44,CC,01,02,CC,CC,88,02,37
14030 DATA CC,44,88,02,CC,CC,88,02,4E
14040 DATA FC,FC,01,02,FC,01,01,02,E0
14050 DATA 0C,01,01,02,0C,01,01,02,54
14060 DATA 0C,01,01,03,01,01,01,02,2B
14070 DATA 44,CC,01,02,CC,CC,88,02,69
14080 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,50
14090 DATA FC,54,A8,02,FC,54,A8,02,3A
14100 DATA 0C,0C,08,02,0C,0C,01,02,F3
14110 DATA 04,0C,08,03,01,01,01,02,80
14120 DATA 44,CC,01,02,CC,CC,88,02,9B
14130 DATA CC,44,88,02,CC,CC,88,02,B2
14140 DATA FC,FC,01,02,FC,FC,01,02,26
14150 DATA 0C,0C,01,02,0C,04,08,02,11
14160 DATA 0C,04,08,03,01,01,01,02,AA
14170 DATA 44,CC,01,02,CC,CC,88,02,CD
14180 DATA CC,01,88,02,CC,01,01,02,EB
14190 DATA 54,FC,01,02,01,FC,A8,02,5A
14200 DATA 08,04,08,02,0C,0C,01,02,43
14210 DATA 04,08,01,03,01,01,01,02,C7
14220 DATA 44,CC,88,02,44,CC,88,02,EC
14230 DATA 01,CC,01,02,01,CC,01,02,1E
14240 DATA 01,FC,01,02,01,FC,01,02,A8
14250 DATA 01,0C,01,02,01,0C,01,02,32
14260 DATA 01,0C,01,03,01,01,01,02,FE
14270 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,0E
14280 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,18
14290 DATA FC,54,A8,02,FC,54,A8,02,02
14300 DATA 0C,04,08,02,0C,0C,08,02,DC
14310 DATA 04,0C,01,03,01,01,01,02,33
14320 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,40
14330 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,4A
14340 DATA FC,54,A8,02,FC,FC,A8,02,24
14350 DATA 04,0C,01,02,04,0C,01,02,A8
14360 DATA 01,08,01,03,01,01,01,02,5A
14370 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,72
14380 DATA CC,44,88,02,CC,CC,88,02,AC
14390 DATA FC,FC,A8,02,FC,FC,A8,02,A6
14400 DATA 0C,0C,08,02,0C,0C,08,02,50
14410 DATA 0C,04,08,03,01,01,01,02,A4
14420 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,A4
14430 DATA 44,CC,01,02,44,CC,01,02,78
14440 DATA 01,A8,01,02,54,FC,01,02,67
14450 DATA 04,0C,01,02,0C,04,08,02,35
14460 DATA 0C,04,08,03,01,01,01,02,D6
14470 DATA CC,44,88,02,CC,44,88,02,D6
14480 DATA CC,44,88,02,44,CC,01,02,B7
14490 DATA 54,FC,01,02,54,FC,01,02,94
14500 DATA 01,08,01,02,01,08,01,02,0C
14510 DATA 01,08,01,03,01,01,01,02,F0
14520 DATA CC,CC,88,02,CC,CC,88,02,48
14530 DATA 01,CC,01,02,44,CC,01,02,99
14540 DATA 54,A8,01,02,FC,A8,01,02,6E
14550 DATA 0C,01,01,02,0C,0C,08,02,BB
14560 DATA 0C,0C,08,03,3E,00,11,18,95
14570 DATA FC,3C,19,38,FC,3D,11,E8,9A
14580 DATA 03,19,32,71,9B,3E,00,11,86
14590 DATA 9C,FF,3C,19,38,FC,3D,11,E3
14600 DATA 64,00,19,32,72,9B,3E,00,0D
14610 DATA 11,F6,FF,3C,19,38,FC,3D,95
14620 DATA 11,0A,00,19,32,73,9B,3E,7E
14630 DATA 00,11,FF,FF,3C,19,38,FC,6B
14640 DATA 3D,11,01,00,19,32,74,9B,3F
14650 DATA C9,2A,6F,9B,CD,64,9A,21,A7
14660 DATA 18,C0,CD,C6,9A,2A,6D,9B,2C
14670 DATA CD,64,9A,21,24,C0,CD,C6,34
14680 DATA 9A,F1,C1,D1,E1,C9,3A,71,94
14690 DATA 9B,CD,DF,9A,3A,72,9B,CD,0F
14700 DATA DF,9A,3A,73,9B,CD,DF,9A,B7
14710 DATA 3A,74,9B,CD,DF,9A,C9,E5,3B
14720 DATA 47,04,21,77,9B,11,18,00,23
14730 DATA 19,10,FA,EB,E1,CD,F4,9A,0C
14740 DATA 23,23,23,C9,E5,E5,1A,FE,07
14750 DATA 03,28,17,FE,02,20,08,E1,38
14760 DATA CD,26,BC,E5,13,18,EF,FE,F1
14770 DATA 01,20,02,3E,00,77,23,13,48
14780 DATA 18,E4,E1,E1,C9,E5,D5,C5,09
14790 DATA F5,FE,00,20,05,11,00,00,B6
14800 DATA 18,2C,FE,01,20,05,11,D0,F3
14810 DATA 07,18,23,FE,02,20,05,11,E7
14820 DATA E8,03,18,1A,FE,03,20,05,92
14830 DATA 11,F4,01,18,11,FE,04,20,AF
14840 DATA 05,11,DC,05,18,08,FE,05,89
14850 DATA C0,11,10,27,18,00,2A,6D,B6
14860 DATA 9B,19,22,6D,9B,11,F0,D8,B0
14870 DATA 19,D2,A9,9A,22,6D,9B,ED,13
14880 DATA 5B,6F,9B,21,01,00,19,22,72
14890 DATA 6F,9B,C3,A9,9A,00,00,00,BE
14900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,34
14910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3E
14920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,48
14930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,04,72
14940 DATA 08,02,08,04,02,08,04,02,F6
14950 DATA 8A,45,02,8A,45,02,8A,45,FB
14960 DATA 02,80,40,02,40,80,03,04,AF
14970 DATA 08,02,0C,08,02,08,08,02,4C
14980 DATA 01,8A,02,01,8A,02,01,8A,B8
14990 DATA 02,01,80,02,40,C0,03,0C,4F
15000 DATA 0C,02,0C,0C,02,01,0C,02,70
15010 DATA 01,CF,02,CF,01,02,CF,01,45
15020 DATA 02,C0,C0,02,C0,C0,03,0C,2B
15030 DATA 0C,02,0C,0C,02,01,0C,02,8E
15040 DATA 45,CF,02,45,CF,02,01,CF,53
15050 DATA 02,C0,C0,02,C0,C0,03,04,09
15060 DATA 01,02,04,01,02,04,01,02,22
15070 DATA 8A,01,02,8A,8A,02,8A,8A,6C
15080 DATA 02,C0,C0,02,01,80,03,0C,2C
15090 DATA 0C,02,0C,0C,02,0C,01,02,BF
15100 DATA CF,CF,02,01,CF,02,01,CF,09
15110 DATA 02,C0,C0,02,C0,C0,03,0C,85
15120 DATA 0C,02,0C,0C,02,0C,01,02,DD
15130 DATA CF,CF,02,8A,45,02,8A,45,08
15140 DATA 02,C0,C0,02,C0,C0,03,0C,A3
15150 DATA 0C,02,0C,0C,02,01,0C,02,06
15160 DATA 45,8A,02,45,8A,02,45,8A,9C
15170 DATA 02,40,80,02,40,80,03,0C,01
15180 DATA 0C,02,0C,0C,02,08,04,02,16
15190 DATA CF,CF,02,CF,CF,02,80,40,9C
15200 DATA 02,C0,C0,02,C0,C0,03,0C,DF
15210 DATA 0C,02,0C,0C,02,08,04,02,34
15220 DATA 8A,45,02,CF,CF,02,01,45,10
15230 DATA 02,C0,C0,02,C0,C0,03,1A,6D
10 ' Assembleur de prog.bin
20 MEMORY &6FFF
30 LOAD"prog1.bin":LOAD"prog2.bin"
40 SAVE"prog",b,&7000,&2C80
10 ' Createur de lanceur.bin
20 L=1000:FOR I=&6F00 TO &6F0E STEP 8
30 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
 VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREU
R LIGNE";L:END
40 PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
50 L=L+10:NEXT
60 SAVE"lanceur",B,&6F00,&000E
1000 DATA 11,F0,00,21,F0,C0,01,10,14
1010 DATA 3F,ED,B0,C3,00,70,1A,FF,75
```



RENEGADE III
THE FINAL CHAPTER
imagine
..the name of the game
LE CHAPITRE FINAL. Quand un homme perd sa femme . . . il perd la tête! Dans ce chapitre final, RENEGADE doit rassembler toutes ses forces et ses réflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Battez-vous contre des hommes néolithiques, des chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des tombes de l'Egypte Ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oublierez jamais . . . mais rappelez-vous . . . votre petite amie veut vous voir vivant!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA. REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

AS : SI TU M'AIMAIS

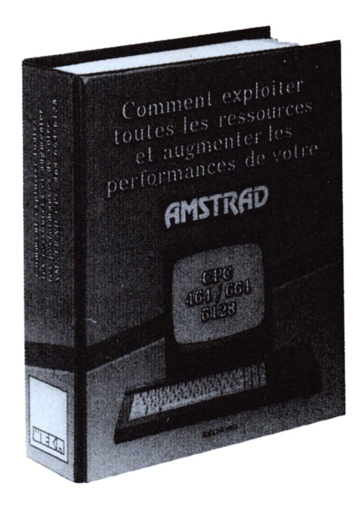
Tu me ferais des nouilles ! Petit clin d'œil à Coluche pour les sages au passage. Comme nous l'avions (ça plane) prévu, il nous faudra plus de deux pages pour voir le petit train siffler sur nos écrans préférés. Surtout qu'il n'y a pas que cela à faire. Alors, à cheval pour de nouvelles aventures.

Un petit train, un petit train, c'est vite dit, j'aurais mieux fait de me couper une patte le jour où j'ai sorti ce truc. La prochaine fois, je tournerai plusieurs fois la main au-dessus du clavier avant d'écrire des bêtises. Bref, c'est pas aujourd'hui qu'on le verra fumer, ce truc, mais on y viendra, c'est sûr.

Avant tout, je voudrais que nous revenions sur le mois dernier, où la place était encore trop menue. Le plot que nous vous avons offert gracieusement fonctionne sans tests, c'est-à-dire qu'il faut impérativement arriver dans la routine avec une abscisse inférieure à 160 et une ordonnée inférieure à 200, strictement. Le point de coordonnées 0,0 est situé en haut et à gauche de l'écran, quand l'offset est nul (après un mode, par exemple). Nous avons vu l'art et la manière d'afficher un point à l'écran dans tous les modes, mais il va de soi que l'affichage d'un dessin plus volumineux est chose tout à fait différente.

Pour ce mois-ci, comme ce sont les vacances, on nous a demandé de faire un petit récapitulatif. Pas simple, surtout qu'on n'a pas vu grand-chose depuis le début des initiations. Le mélange des connaissances est pour le moment assez sombre et gélatineux dans nos esprits troublés par tant de





UTILISEZ A FOND TOUTES LES POSSIBILITES DE VOTRE AMSTRAD !

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

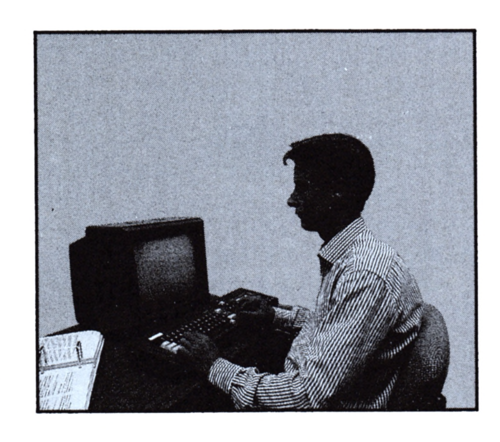
Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...



LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE VOTRE AMSTRAD !

2 classeurs géants (21 × 29,7 cm)
à feuillets mobiles - 1 224 pages

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension. Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30/09/89

VOTRE CADEAU GRATUIT :
Une montre à aiguilles en cristaux liquides

La facilité de lecture des aiguilles plus la précision du quartz ! Voici la synthèse révolutionnaire des 2 avantages des 2 grands systèmes d'horlogerie. Les aiguilles qui vous indiquent l'heure sont en cristaux liquides, animées par un quartz ! Le résultat est particulièrement élégant. Pour un amateur d'informatique, c'est évidemment le nec-plus-ultra... mais cette montre étonnante est réservée aux passionnés d'Amstrad ! Pour la recevoir, commandez vite votre ouvrage !

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Tous les deux mois en principe, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande).
Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Éditions WEKA, 82, rue Curial 75935 Paris Cedex 19 - SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

LA GARANTIE WEKA : SATISFAIT OU REMBOURSÉ

L'ouvrage qui vous est proposé aujourd'hui bénéficie de la formule WEKA : "Satisfait ou remboursé". Cette possibilité vous est garantie pour un délai de 15 jours à partir de la réception de votre ouvrage.

1. Si au vu de l'ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous conservez la possibilité de le retourner aux Éditions WEKA et d'être alors intégralement remboursé.
2. La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments et mises à jour. Vous pouvez les interrompre à tous moments, sur simple demande ou retourner sans rien nous devoir toute mise à jour ou complément qui ne vous satisferait pas dans un délai de 15 jours après réception.

%17

BON DE COMMANDE

A renvoyer, avec votre règlement, sous enveloppe sans timbrer à :
Éditions WEKA Libre Réponse n° 5, 75941 PARIS CEDEX 19

☐ OUI, je souhaite recevoir l'ouvrage suivant acompagné de mon cadeau gratuit: **une montre à aiguilles en cristaux liquides.**
"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464/664/6128" réf. 9400, 2 grand volumes 21 × 29,7 cm. **1 224** pages **450 F TTC** port compris.

J'ai bien noté que cet ouvrage à feuillets mobiles sera actualisé et enrichi tous les 2 mois en principe par des compléments/mises à jour de 150 pages environ au prix de 215 F TTC, port compris. Je pourrais bien sûr interrompre ce service sur simple demande. (Voir la garantie ci-contre).

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement correspondant à l'ordre des Éditions WEKA, par ☐ chèque bancaire ☐ CCP 3 volets.
☐ Envoi par avion 110 F par titre.

Nom : .... Prénom : ....

N° et Rue : ....

Code postal: .... Ville : ....

Pays : .... Signature* :

Date : ....

* Signature des parents ou tuteur pour les mineurs

AM 952601

AS : SI TU M'AIMAIS

dépaysement, mais bientôt viendra le moment où le déclic se produira et où tout deviendra clair en un instant.

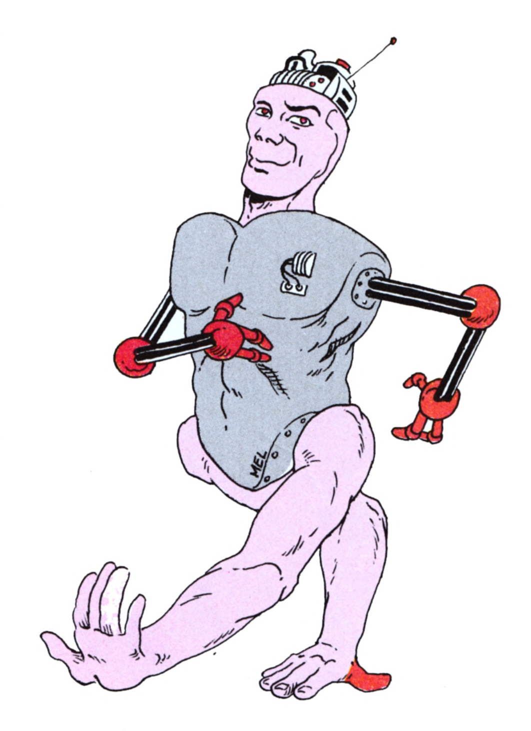
MODE D'EMPLOI

Avant tout, je tiens à préciser quelques petites choses. Cette initiation à l'assembleur s'adresse à ceux qui ont déjà mis le pied dans le plat. En effet, programmer en assembleur nécessite avant tout une démarche intérieure de recherche de perfectionnement. Il est triste de voir que, pour cent programmeurs à qui on demandera de créer la même routine, cent programmes différents seront générés. Parfois, la même logique sera appliquée, mais des différences existeront toujours dans la réalisation des programmes.
Tout ceci pour dire que le seul secret de la programmation en assembleur, une fois que l'on connaît les instructions disponibles, est de trouver des algorithmes performants et simples, pour se rapprocher le plus près possible du mode de travail d'un microprocesseur. Dans ce cas, pour s'éviter de longues heures de recherche dans des livres sans fin, la priorité est accordée à la connaissance parfaite des mnémoniques disponibles.
C'est pour cela que les premiers numéros de cette initiation ont été consacrés à tous les codes et mnémoniques que l'on rencontre sur Z80, selon la norme préconisée par Zilog, bien entendu. Zilog est la société qui a développé le Z80 sur la base du 8080.
Si les assembleurs sont bien faits, ils possèdent aussi ce que l'on appelle des directives d'assemblage. Ces directives sont des mnémoniques qui ne seront pas transformés en code machine, mais qui influenceront directement l'assembleur dans son mode de travail. Pour programmer en assembleur, il n'est pas nécessaire de le connaître par cœur, mais, si c'est le cas, bien des travaux se trouvent simplifiés par de subtiles utilisations de directives. La programmation en assembleur est déjà bien assez laborieuse, et c'est dans une optique de simplification optimale que les assembleurs ont été conçus. Ils effectuent des calculs, convertissent automatiquement des étiquettes en adresses ou en déplacements signés, permettent de faire des allocations mémoires rapides, et offrent aux programmeurs la possibilité de déplacer du code par le simple changement de l'adresse d'implantation. Imaginez-vous avoir besoin de calculer des adresses relatives ou implicites, en plus de la conversion en codes des mnémoniques. C'est simple sur des microprocesseurs tel que le 6502, qui dispose d'un jeu d'instructions réduit, mais sur un Z80... Il nous a aussi fallu connaître la structure interne du Z80, ce qui n'est malheureusement pas inné chez un possesseur de CPC.

Pour poursuivre nos investigations dans le passé de cette rubrique (ordre du big chef en ben), vint le moment où nous avions, d'un coup d'aile, découvert les différentes parties distinctes de la mémoire : l'écran, l'espace réservé au Basic, les vecteurs, le kernel... Ce dernier est d'ailleurs le centre nerveux de notre cher CPC et, sans lui, rien ne pourrait réagir comme c'est le cas actuellement. Nous reviendrons bientôt sur ce petit bonhomme qui gère tant bien que mal (plutôt bien d'ailleurs) tout l'environnement monstrueusement développé autour du petit Z80.
Pour attaquer en pleine face l'assembleur, nous avons ensuite étudié la structure de la mémoire écran du CPC. C'est, en fait, le but initial de ces pages. En effet, faire des MCS démos n'est pas chose facile, mais c'est faisable, la preuve. Nous ne vous promettons pas de vous faire de telles démos, car cela nécessite bien du travail et que je suis un peu fainéant beaucoup. Mais ce qui est sûr, c'est que vous aurez tous les outils permettant de réaliser de telles prouesses.
Voici une petite liste de tout ce qui a déjà été abordé dans le cadre de cette initiation.

THIS THING IS LISTING ISN'T IT

Dites-le avec l'accent rosbif et vous verrez, je vous jure, c'est plus facile à dire avec des fleurs. Bon, passons aux choses sérieuses. La voici, ladite liste.
Du *Cent Pour Cent* numéro 3 au numéro 5 : c'est quoi t'est-ce qu'un assembleur et à quoi c'est est-ce que cela sert-il (ouf !) ?
Du numéro 6 au numéro 10 : les mnémoniques, c'est pratique, c'est chic, et cela peut programmer gros.
Le numéro 11 est consacré au premier message déroulant (scrolling horizontal) en assembleur. Simple mais toujours sympathique.
Le numéro 12 vous montre comment gérer facilement la modification et/ou l'affichage d'un score si besoin est



dans vos petits programmes nécessitant cette manipulation.
Le numéro 13 montre comment se multi-plier en quatre pour multiplier huit bits par huit autres, ce qui assure de belles nuits blanches à Miss X.
Le numéro 14 sert à vous offrir quelques vecteurs systèmes que nous avons puisés dans des livres tel que *Clefs pour CPC* ou encore *la Bible du 6128...*
Le numéro 15 vous montre comment programmer simplement un plot en mode 2 et 1.
Le numéro 16 est consacré, à lui seul, au plot en mode 0, ce qui n'est pas une mince affaire à faire.
Le numéro 17, pour ceux qui ne l'auraient pas remarqué, c'est celui que vous êtes en train de lire (warf ! warf ! warf !... mort de rire !).

FIN BATEAU : JE RAME

Encore et toujours un au revoir suivant un bonjour. C'est la loi de la vie. Le matin, on se lève et on s'habille tout en sachant pertinemment que le soir on se déshabillera pour se coucher. Ce genre de choses me laisse rêveur et me donne envie de rester au lit, où je retourne sans plus attendre. A bon dormeur, salut...

Sined le peinard



ARRIVERIEZ-VOUS A

La tête sous un parasol, la mer à vos pieds, vous vous laissez bercer par le murmure des vagues qui viennent mourir sur la plage. Indifférent, vous regardez d'un œil amusé les superbes créatures qui, à demi nue, ondulent doucement des hanches dans les flots azurés. Pourtant, même en plein paradis, une question hante votre esprit. Mais que fait donc Miss X pendant ce temps ? Une autre interrogation, encore plus lancinante peut-être, torture vos méninges déjà surchauffées par la chaleur ambiante : Comment pourrais-je m'y prendre pour la rencontrer et la séduire ? Bien sûr, pour la rencontrer, vous pouvez attendre Amstrad Expo 89 ! Quant à la séduire, là, c'est une autre paire de manches (ou de bas, c'est selon). Pour vous entraîner, vous pouvez déjà faire ce petit test et juger de vos chances.



Pour chacune des dix situations dans lesquelles nous vous demandons de vous impliquer, choisissez une et une seule des quatre propositions notées de a à d. Une fois que vous avez fini le test, allez en page 120.

1/ Vous croisez Miss X dans les couloirs d'*Amstrad Cent Pour Cent* en plein mois d'août, elle déprime car tous les rédacteurs du magazine sont partis en vacances, et elle est seule pour finir le journal. Que faites-vous ?

a. Vous lui offrez un voyage aux îles Seychelles en votre compagnie.
b. Gentiment vous l'aidez à finir le magazine sans rien demander.
c. Vous lui proposez de lui remonter le moral dans une chambre d'hôtel de Gentilly.
d. Vous lui conseillez de démissionner de *Cent Pour Cent.*

2/ Pour l'anniversaire de Miss X (le 2 septembre si vous voulez tout savoir), quel est le cadeau qui lui ferait le plus plaisir ?

a. Le dernier jeu de M.B.C.
b. Un abonnement d'un an au regretté *Am-Mag.*
c. Le dernier album live de Frédéric François.
d. Un bouquet de roses et de narcisses.

3/ Vous avez invité Miss X à dîner chez vous et, ô miracle, elle a accepté. Que lui faites-vous à manger ?

a. Un curry à l'indienne.
b. Vous allez au MacDonald d'à côté et vous lui achetez deux cheeseburgers.
c. Un boudin puré.
d. Un soufflé au fromage.

4/ Vous êtes coincé dans un ascenceur avec Miss X, quelle est votre réaction ?

a. Vous lui demandez si elle n'a rien à grignoter dans son sac.
b. Au péril de votre vie, vous grimpez au-dessus de la cabine et vous coupez les câbles avec votre canif de poche.
c. Vous lui racontez des histoires drôles pour faire passer le temps.
d. Vous appuyez sur le bouton d'appel pour que quelqu'un vienne vous secourir.

5/ D'après vous, auquel de ces quatre acteurs de cinéma devriez-vous ressembler pour séduire Miss X ?

a. Gérard Depardieu.
b. James Dean.
c. Christophe Lambert.
d. Gérard Jugnot.

6/ *Amstrad Cent Pour Cent* organise un gigantesque bal masqué, vous savez que Miss X sera présente. En quoi vous déguisez-vous pour la séduire ?

a. En Barbare.

SEDUIRE MISS X ?

b. En disquette 3 pouces.
c. En Spoty, le héros du *Rififi sur Jarmila*.
d. En distributeur automatique de chewing-gums.

7/ D'après vous, quel est le véritable prénom de Miss X ?
a. Fernande.
b. Cunégonde.
c. Amélie.
d. Françoise.

8/ Vous êtes perdu dans le désert avec Miss X. Que faites-vous ?
a. Vous vous ouvrez les veines et lui offrez votre sang à boire.
b. En désespoir de cause, vous voyant condamné à mort tous les deux, vous lui proposez un dernier baiser.
c. Vous lui proposez d'ôter ses vêtements pour qu'elle ait moins chaud.
d. Vous l'échangez contre un chameau et une gourde d'eau fraîche à un Touareg qui passe par là.

9/ Vous croisez Miss X qui est au volant de sa voiture. Comment faire pour l'aborder ?
a. Vous vous jetez sous ses roues en espérant tomber dans les pommes pour qu'elle vous fasse du bouche à bouche.
b. Vous crevez discrètement ses pneus avec votre canif de poche, puis vous vous proposez de l'aider à réparer les dégâts.
c. Vous collez votre visage au pare-brise et faites des grimaces pour la faire rire.
d. Vous vous précipitez à l'intérieur de la voiture et vous lui déclarez que vous êtes un de ses nombreux fans.

10/ Vous assistez à une réunion de rédaction de *Cent Pour Cent*. Tous les rédacteurs sont présents, Miss X aussi, choisissez la phrase qui l'impressionnera le plus.
a. Robby avait tort, le plus beau c'est moi.
b. Il faudrait que Miss X soit augmentée.
c. Je décapite plus vite que Sined.
d. Et si on publiait la photo de Miss X toute nue sur la couverture ?

Solutions du test page 120.



DE 25 A 30 POINTS : LE SEDUCTEUR

Alors là, bravo, des mecs comme vous, il doit pas y en avoir des masses. C'est même tellement étonnant que vous ayez marqué autant de points que l'on se demande si vous n'auriez pas un peu triché. Hein ! Honnêtement ? Non ? Ah bon ! Toutes nos félicitations alors. Vous avez l'âme d'un tombeur, un vrai de vrai, pas un séducteur à la petite semaine. Vous êtes de la trempe des plus grands, vous n'essayez pas d'éblouir vos futures conquêtes par des actions spectaculaires et tape-à-l'œil. Pour vous, la séduction est un art dont vous maîtrisez toutes les facettes. Vos principaux atouts sont l'humour et le charme mystérieux qui envoûtent toute femme digne de ce nom. D'ores et déjà nous pouvons vous prédire que votre carrière de séducteur sera peuplée de conquêtes nombreuses et resplendissantes. Vous êtes un sacré veinard ! Mais attention, à force de courir après de nouvelles proies, vous risquez bien de ne jamais trouver l'âme sœur. Méfiance, donc...

DE 18 A 24 POINTS : L'APPRENTI

Moyen, vous êtes moyen, pas vraiment irrésistible, mais doté d'un charme certain et d'un bon sens de la repartie. Vous n'êtes pas l'irréductible tombeur devant lequel ces dames se pâment, mais peut-être n'en êtes-vous que plus dangereux. Votre séduction n'est pas immédiate, mais on s'attache à vous ; vous commencez par plaire un peu, et puis on ne peut plus se passer de votre présence. Par bien des côtés, vous représentez l'idéal masculin. Certes, pour séduire Miss X, ce n'est peut-être pas suffisant, mais en vous perfectionnant un peu, vous ne serez pas loin du but à atteindre.

DE 10 A 17 POINTS : LE PAS MARRANT

Là, ça commence à devenir grave, vous n'êtes pas complètement nul, mais c'est tout comme. Soit vous êtes un nouveau lecteur et vous ne connaissez pas encore très bien le caractère de notre chère Miss X, soit votre cas est quasi désespéré. En fait, votre grand défaut, c'est d'être trop sérieux, trop comme il faut et ça, ça ne pardonne pas. Très vite, les gens vont vous trouver ennuyeux. Vous manquez de maturité et de recul sur les choses qui vous arrivent, vous réagissez au premier degré, sans prendre en compte le côté amusant et loufoque des situations dans lesquelles vous vous trouvez. Pour vous soigner, nous vous conseillons une heure quotidienne de lecture de *Cent Pour Cent* et ça devrait s'arranger.

DE 0 A 9 POINTS : AIE, AIE, AIE !

Hou la la ! Mon pauvre ami, pour vous, je ne vois qu'une solution, vous jeter immédiatement par la fenêtre. Ou alors c'est que vous l'avez fait exprès, que, volontairement, vous avez répondu à côté de la plaque, histoire de rigoler... Dans ce cas, et dans ce cas seulement, rien n'est perdu.



ETES-VOUS UN VERITABLE

Chers amstradiens, voilà un petit quiz concocté par la rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent* qui va vous permettre de tester vos connaissances en matière de jeux sur micro. Avec, en prime, quelques questions de culture générale pour accroître la difficulté. Alors activez vos méninges !



1/ Il est très très fort. Il s'appelle Rafaelle Cecco, et a programmé quelques-uns de vos jeux favoris. Sauriez-vous rendre à Cecco ce qui lui appartient ? (plusieurs réponses possibles)

a. Rex, le chien galactique qui dégomme plus vite que son ombre.
b. Stormlord, la libération des fées sur CPC, noté 92 % par *Amstrad Cent Pour Cent.*
c. Cybernoïd, en deux épisodes, touchant à la perfection.
d. Rick Dangerous, une nouveauté qui va vous exploser les neurones.

2/ Question facile : elle est très belle et a été choisie par Palace Software pour incarner en chair et en os (et poster dans *Amstrad Cent Pour Cent*) la sublime Marianna dans Barbarian II. Comment s'appelle ce top modèle anglais ?

a. Marianne Wizball.
b. Maria Whitaker.
c. Marianne Whibaker.
d. Samantha Fox.

3/ Vous connaissez probablement l'Ile, soft d'aventures programmé par notre collaborateur Poum. Mais savez-vous seulement quelle est la particularité de la canne de Sined le barbare dans ce jeu d'enfer ?

DIEU DU CPC ?

a. La canne est faite d'acier ancestral.
b. Le pommeau représente une tête de mort.
c. Sined ne possède pas de canne, mais une épée destructrice.
d. La canne est tachée de sang.

4/ Question technique : à quoi sert le port &DF00 sur notre cher CPC ?
a. Il pilote l'imprimante.
b. Il pilote le joystick.
c. Il pilote les Rom.
d. Il pilote les avions.

5/ Dans l'Arche du Captain Blood (de chez Exxos), quel le code Ami Ami ?
a. A Miami.
b. 1O1O.
c. ATA ATA HOGLO ULU ULU.
d. Petit Yoko.

6/ Certains disent que le vecteur &BC06 est un fantôme. Qu'en est-il ? (plusieurs rép. poss.)
a. Ce vecteur n'existe pas.
b. Il permet de modifier l'écran.
c. Je m'en fous, j'ai une 2CV.
d. Il permet de tester le clavier.

7/ Cochez les noms des softs sur CPC permettant de jouer à deux joueurs ensemble. (plusieurs rép. poss.)
a. Last Duel.
b. Operation Wolf.
c. Omeyad.
d. Skateball.

8/ Tous les mois, vous lisez dans *Amstrad Cent Pour Cent* la série BD *Du Rififi sur Jarmila*, signée Max. Mais les personnages suivants sont-ils des créations de ce fabuleux dessinateur ? (plusieurs rép. poss.)
a. Lucifer et Bad Miloo.
b. Riu et Looping.
c. Milos et Demonio.
d. Tintin et Milou.

9/ Tout le monde sait que le CPC possède des interruptions, mais peu de gens en connaissent le mode de fonctionnement. Quel est-il ?
a. Le mode 0 (IM0).
b. Le mode 1 (IM1).
c. Le mode 2 (IM2).
d. Le mode ERN (IMN).

10/ Quel est le véritable nom (identité secrète) du super héros Daredevil ?
a. Bruce Banner.
b. Clark Kent.
c. Matt Murdock.
d. Loïs Lane.

11/ Quel est le premier commandement de Robocop, en anglais, s'il vous plaît ?
a. Protect the Innocent.
b. Destroy all Punks.
c. Serve the Public Trust.
d. Use your Gun, and kill.

12/ Sur un CPC, combien de couleurs peut-on afficher simultanément en mode 2 ? (plusieurs rép. poss.)
a. 2.
b. 8.
c. 16.
d. 27.

13/ Quelle est la couleur du moniteur de votre CPC éteint ?
a. Rouge.
b. Noir.
c. Vert à pois jaunes.
d. Autre.

14/ Parmi les quatre jeux suivants, lesquels sont des adaptations coin-up ? (plusieurs rép. poss.)
a. Gryzor.
b. Wec Le Mans.
c. Barbarian.
d. Trilogy.

15/ Quel format de disquette n'a jamais été utilisé sur CPC ?
a. 5"1/4.
b. 3".
c. 3"1/2.
d. 8".

Voilà, nous espérons que ce n'était pas trop dur. Rendez-vous en page 120 pour les résultats... et savoir si vous êtes un véritable as du CPC.

Si vous avez entre O et 100 points :
Il serait temps de lire vraiment *Amstrad Cent Pour Cent,* au lieu de le feuilleter, et de faire croire à votre petite amie que vous maîtrisez votre CPC. Bref, pas très bon tout ça.

Entre 100 et 200 points :
Vous vous débrouillez pas mal, mais un peu plus de temps passé devant votre écran ne vous ferait pas de mal. M'enfin, c'est vrai, certaines questions pièges sont un peu vaches. Demi-dieu seulement, donc.

Plus de 200 points :
Pas de problème, vous êtes un véritable dieu du CPC (applaudissements de l'ensemble de la rédac' du *Cent Pour Cent).* Mention super-dieu pour ceux qui ont plus de 250 points. Voilà, vous pouvez retourner bronzer...



DEFINITIONS

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1													
2			■									■	
3									■				
4			■	■		■	■				■	■	
5		■				■		■		■			
6		■				■		■		■			
7		■				■	■			■			
8		■				■				■			
9			■	■		■					■	■	
10								■					
11			■			■				■			
12						■				■			■

VERTICAL

A/ Simulateur de vol sur CPC.
B/ Unité monétaire de l'Iran - Une D7 en a deux.
C/ La rubrique "Help" est faite pour ceux qui en ont besoin.
D/ Vieille galère - Salle d'exposition de La Défense, ancien lieu du Sicob - Là, et pas ailleurs.
E/ Version soft de K2OOO.
F/ Nous y sommes en plein.
G/ Newton a découvert celle de la pesanteur (à l'envers) - Métal précieux - Il a fait la musique de l'Arche du Captain Blood.
H/ Les piafs s'y couchent - Mémoire morte - Symbole chimique de l'or.
I/ Instruction assembleur de décalage - Blood en connaît des belles et des moches.
J/ Semblables - If in french.
K/ A enfanté Exxos - On y va aux heures de pointe - Parfois taré.
L/ Tu l'es pas si t'es speed - Elle peut être happy.
M/ Le monde d'en bas (soft, en deux mots).

HORIZONTAL

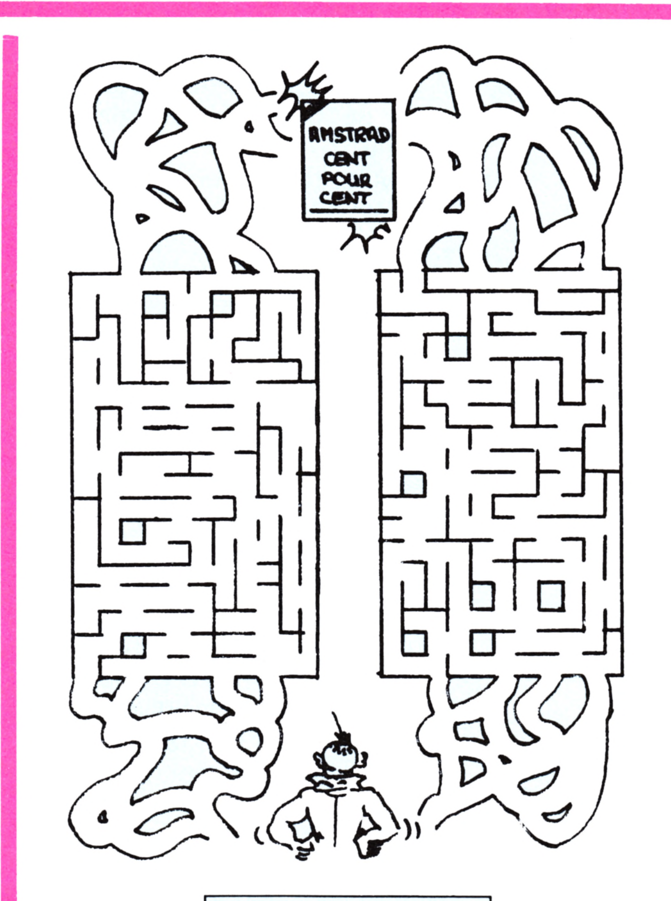
1/ Notre monstre fidèle au poste.
2/ Deux en chiffres romains - Garnir de toile.
3/ Un chat très soft - Manque de speed.
4/ Titre en anglais (initiales) - Appel de détresse.
5/ Exclamation allemande - Service gagnant.
6/ Instruction basique qui supprime la partie décimale d'un nombre - Direction sans d.
7/ Le "cat" du PC - Read only - Synonyme d'énergie dans certains shoot-'em-up, ainsi que nom d'un coin'up d'enfer.
8/ Shoot-'em-up version basque - Donne du plaisir au stick - Electric Light Orchestra.
9/ Si, en anglais, on l'appellerait la prison de Monte-Christo - Espèce de gros tas !
10/ Jeter la pierre - Prénom d'un grand pilote qui a donné son nom à une simulation de formule 1 sur CPC.
11/ Vieille langue - Démonstratif - Les punks se le mettent sur l'épaule - Et anglais.
12/ Mieux vaut faire ça que courir - Participe - Bonnes quand elles sont lumineuses (phonétique).

DES NOMS DANS LE DESORDRE

Sined a tapé trop fort sur son CPC et tous les noms des jeux qu'il avait classés sur sa disquette se sont mis dans le désordre, A vous d'essayer de remettre dans le bon ordre les 30 noms de ces jeux... Attention, il y a un piège !

1 Oxrian
2 Grywolf
3 Bobnic
4 Barbacop
5 Karrus
6 Bedrun
7 Troess
8 Roboship
9 Sideballs
10 Vinov
11 Cymesis
12 Batborg
13 Gunzor
14 Airlord
15 Mymo
16 Madarms
17 Outlam
18 Neman
19 Accphar
20 Stormsleigh
21 Rammando
22 Predashot
23 Hotite
24 Drixen
25 Ramro
26 Vifield
27 Comtor
28 Garler
29 Elpage
30 Zobo

LABYRINTHE



AIDEZ GONTRAN A TROUVER LE TRAJET LE PLUS RAPIDE QUI LE MENERA A SON MENSUEL PREFERE

Solutions des jeux page 120

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT
1 AN 11 NUMEROS
210 F
AU LIEU DE 231 F

ABONNE-TOI TOUT DE SUITE ET TU RECEVRAS

GRATUITEMENT UN KIT DE TELECHARGEMENT

POUR BENEFICIER DE CETTE **OFFRE SPECIALE** D'ABONNEMENT, RENVOIE CES DEUX BONS ACCOMPAGNES DE TON CHEQUE DE **210 F** A L'ADRESSE SUIVANTE :

MEDIA SYSTEME EDITION, 53 AV. LENINE 94250 GENTILLY



ABONNEMENT
"SPÉCIAL TELECHARGEMENT"

Oui !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent.
Je joins un chèque de 210 F* au lieu de 231 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom ______________________

Prénom ______________________

Adresse ______________________

Code postal ☐☐☐☐☐

Ville ______________________

Signature obligatoire :

** Offre spéciale pour France Métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autre tarif, nous consulter.*

Dès réception de mon règlement, vous adresserez le kit de téléchargement, en cadeau, à :

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ______________________

Bâtiment ________ Etage ________ Code Postal ________

Ville ____________ Téléphone ____________

qui m'a transmis cette offre.

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version cassette

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version disquette

Important : Cochez la case correpondant à votre CPC.

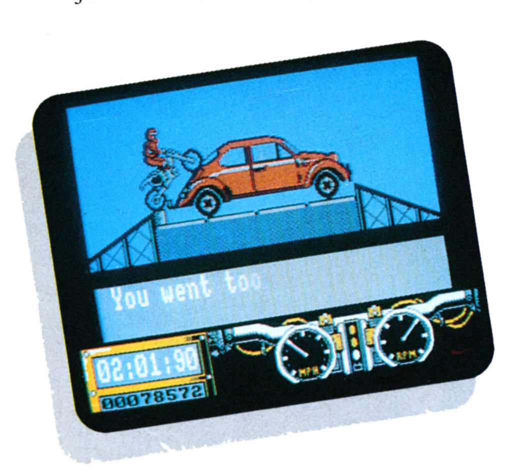

5 SUCCES MONDIAUX DANS UN PACK QUI VOUS TRANSPORTERA AU COEUR DE L'ACTION.
POUR AMSTRAD
LA COMPIL'
ocean
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment la que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde".
THE VINDICATOR
Des forces étrangères ont mis à sac notre planéte. La terre est déchirée et éclatée dans ce qui semble la guerre ultime mais suffisamment de choses ont survécu pour maintenir les lois de la justice et préparer la revanche. Un homme doit maintenant faire face à l'ennemi ultime, c'est le Vindicator. A travers un paysage sauvage et bravant d'incroyables dangers, il lui faut se frayer un chemin jusqu'à la forteresse de l'ennemi, à l'intérieur d'un labyrinthe de couloirs souterrains remplis de gardiens mutants jusqu'à ce qu'il atteigne le sanctuaire intérieur du suzerain des ténèbres pour lui assèner le dernier coup.
SALAMANDER
Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des aragnées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînnées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement!
L'HEURE EST ARRIVÉE...
© KONAMI 1987
CAPTAIN BLOOD
Une galaxie à vous couper le souffle située au bord de l'univers. Un monde au créatures étonnantes et aux graphiques animées à trois dimensions. Un scénario palpitant débordant d'humour comme vous n'en avez encore jamais vu. Tout dans CAPTAIN BLOOD en fait un jeu auquel il vous faudra ABSOLUMENT jouer.
© ERE INFORMATIQUE 1988
TYPHOON
Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé: hurlez de par les cieux dans votre F.14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'envahisseurs mécanoïdes dont le seul but est une domination terrestre totale. TYPHOON le Konami à pièces désormais destiné à votre micro ordinateur personnel avec défilé rapide et 3 dimensions pour un combat aérien acharné.
© KONAMI
ocean
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
Ecrans provenant de différents types d'ordinateur

SUPER SCRAMBLE

82%

Il y a des jeux qui, après un test de plusieurs heures, vous laissent perplexe. Tenez-vous bien car c'est loin d'être le cas de Super Scramble, qui, dès les premières images, m'a séduit. A tel point que, demain, je revends ma moto de cross pour m'éclater sur mon CPC chéri.

Il s'agit d'une compétition de moto-cross, se déroulant en cinq étapes, avec trois terrains différents par étape. Vous aurez à escalader des buttes, des voitures, à prendre des descentes à plus de 45 degrés, à sauter des mares d'eau et Dieu sait quoi encore.
Si vous faites partie de ceux qui aiment voir la fin d'un jeu en quelques heures, ou qui oublient ce même jeu après y avoir joué pendant deux jours, tournez cette page, ce soft ne vous concerne pas. Pour les autres, sachez que six joueurs peuvent être en compétition simultanément. N'hésitez pas à appeler vos frères et sœurs, les copains, ou même vos parents, car c'est l'occasion de les réconcilier avec les jeux sur ordinateur.



CROSTRAD D'ENFER

Après avoir choisi un des trois terrains proposés et inscrit mes initiales, j'attends le compte à rebours. Je donne quelques petits coups d'accélérateur, histoire d'attirer les regards de quelques admiratrices venues passer l'après-midi sur le circuit Crostrad à Gentilly. Le top est donné, me voilà lancé à fond les gamelles. En trois secondes, je passe la troisième et me ramasse la honte de ma vie sur la première dune qui se présente à mes dents. J'avoue être un peu moins fier à présent ; tout le monde a les yeux fixés sur moi. Mais je me ressaisis et relance la bécane qui repart au quart de tour. Une petite roue avant d'atteindre cette fameuse butte (sensations garanties), je rétrograde en première et... Tout compte fait, ce n'était pas si dur que ça.
La butte suivante est encore plus raide (passez-moi l'expression) que la première, je la passe, une crevasse, et me voilà, après quelques obstacles, en fin de parcours avec les félicitatures des arbitres. Je dois à présent, en un temps record, passer les deux autres tableaux avant d'accéder à la deuxième partie du jeu. Et là, je vous avoue avoir échoué lamentablement (la honte sur moi, mais sympathique).

ÇA ROULE OU ÇA GLISSE ?

La vue de l'écran est de profil, le décor scrolle de droite à gauche et l'animation est quasi parfaite, à tel point qu'elle se fait oublier tant c'est naturel. Quant aux effets obtenus avec la moto, ils sont très réalistes. Allez, on en dit du mal de ce soft de chez Gremlin ? Laissez-moi réfléchir un peu. Côté animation, rien à dire, le joystick répond au quart de tour comme la moto ; les dessins sont simples mais plus que corrects ; le mode écran est celui en quatre couleurs (mode 1) et suffit amplement au jeu. Et la musique est de Benn Daglish. Vous ne le connaissez pas ? Les plus belles zicmus sur CPC sont de son cru. (Je lance un appel à ceux qui pourront me dire quel est le soft utilisé pour la musique de ce jeu ou celui de Skate Crazy.)
Mais alors, il n'y aurait rien de mauvais dans ce jeu ? Les textes affichés pour les scores et high scores sont de simples doubles hauteurs en deux ou trois couleurs (c'est pauvre) et on doit se farcir plusieurs pages de texte entre chaque partie, ce qui, à la longue, devient long (passez-moi encore l'expression). Non, je ne chipote pas. Ce jeu est super sympa et si vous aviez envie de trouver une compétition de moto sur CPC, ne cherchez plus, Super Scramble est arrivé. Merci M. Gremlin.

Poum

SUPER SCRAMBLE de GREMLIN
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disc : 149 F



Graphisme :	82 %
Son :	90 %
Animation :	90 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	90 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	70 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	98 %

S



On reconnaitra les FORTS des FAIBLES
INFERNAL CHALLENGE
RUN THE GAUNTLET
ocean
"Quel jeu fantastique!...toute l'action et l'excitation. C'est un jeu excellent, alors foncez et participez à la course infernale, maintenant!"
"Mise à part l'excellence technique, le choix très vaste de parties jouables font de la Course Infernale un des meilleurs jeux multi-épreuves..." CRASH.
AMSTRAD
ATARI
AMIGA
JETSKIS
HOVERS
SPEEDBOATS
METEORS
BUGGYS
Inflatables
SUPERCATS
QUADS
THE HILL
9
ÉPREUVES EXPLOSIVES!
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

RICK DANGEROUS



83%



Tiens, un nouveau Firebird. Ça alors, je croyais ne plus voir ça avant longtemps. Recueillons-nous donc quelque temps devant Rick Dangerous, que nous saluons comme le premier d'une nouvelle lignée de bons jeux Firebird.

Au fait, j'en ai une bien bonne à vous raconter : c'est un explorateur belge qui rentre d'un safari en Afrique . Il raconte son aventure à un de ses amis : "Tu sais ce que j'ai vu là-bas ? Plein d'animaux sauvages, comme celui jaune et noir, avec un long cou...
- La girafe ?
- Non, le "dangerous". Et puis l'animal avec une grosse tignasse...
- Le lion ?
- Non, le "dangerous".
- Tu peux m'expliquer, là, je comprends pas tout ?
- Ben écoute, quand je suis arrivé, il y avait écrit à l'entrée : "Watch out ! All these animals are dangerous."

PARFOIS C'EST DUR...

Mais retrouvons plutôt notre héros Rick Dangerous essayant de venir à bout du premier des quatre niveaux qui composent ce jeu.
Déjà, le début est difficile. Rick n'a pas encore fait trois pas qu'un énorme rocher le poursuit et l'écrase impitoyablement. Le pire, c'est que Rick ne saute pas assez haut pour l'éviter. Je vous donne le truc pour passer ce premier piège : il suffit simplement de courir devant le rocher, jusqu'à ce qu'il tombe ailleurs. Poum et moi, on a mis au moins un quart d'heure à trouver ça !
Heureusement, les choses deviennent moins compliquées par la suite : il y a plein de petits Zoulous en pagne qu'il vaut mieux assommer à coups de fouet ou carrément descendre au pistolet ou aux bombes à retardement, si l'on veut avoir une chance de survivre. Sans compter qu'il faut absolument récupérer toutes sortes de bonus pour obtenir des points, bonus efficacement protégés par moult pièges et attrape-nigauds.

Le deuxième niveau est tout aussi difficile, sinon plus. Il a pour cadre l'Egypte, où Rick part en mission pour le British Museum de Londres. Il est chargé de retrouver les joyaux de Ankhel, volés par un groupe de terroristes qui menacent de les détruire à moins qu'une rançon ne leur soit payée. Là encore, plein de pièges et de vilains à éviter.

BEAU, BEAU, BEAU ET BON A LA FOIS (air connu)

Oui, on peut dire que, graphiquement parlant, Rick Dangerous est un jeu réussi. Même très réussi. On aurait bien aimé un petit scrolling plutôt qu'une bête transition d'un tableau à l'autre, mais bon, on ne peut pas tout avoir. L'animation est, elle aussi, quasi parfaite. Et comme, en plus, c'est un jeu réellement captivant, duquel on a du mal à se détacher une fois la partie commencée, franchement, je ne vois pas ce qui vous retient encore de courir chez votre crémier habituel pour l'acheter sur le champ...
Setph Dans Jeu Rousse

RICK DANGEROUS de FIREBIRD
Disribué par MICROPROSE
K7 : 109 F
Disc : 159 F

Graphisme :	90 %
Son :	85 %
Animation :	90 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	85 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	—
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	85 %





JOUER AUX GENDARMES ET AUX VOLEURS N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI DRÔLE . . .
Des courses à une vitesse folle, des poursuites dangereuses, des tirs comme dans la réalité avec en plus un brin d'humour, voilà ce que vous allez trouver dans le nouveau jeu de TENGEN APB. Vous serez pendant 7 jours le policier Bob à la poursuite de petits bandits et de dangereux criminels.
APB™
NO HIKING
DONUT SHOP
DOMARK
TENGEN
POLICE
SKREEEECH!
TENGEN
The New Name in Coin-Op Conversions.
Distribué par UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cédex
Disponible sur C 64 K7 et disc, Amstrad K7 et disc, Amiga, Atari ST, IMB PC.
Distributed by
DOMARK
Ferry House, Lacy Road, London SW15 1PR 01-780-2224.
Programmed by Walking Circles.
© 1989, 1987 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

NAVY MOVES

80%





Bienvenue dans Navy Moves, qui sort en France grâce au contrat signé entre Ubi Soft et les espagnols Dinamic. Une chose est sûre, vous allez en baver, car ce soft est très difficile. A se demander si les Espagnols ne seraient pas des as du joystick pour inventer de tels casse-tête CPCiens.

Me voilà au volant d'un hors-bord lancé à grande vitesse. La mer est déchaînée et le ciel rouge sang. Je saute une première mine, évite de justesse la deuxième. BOUM ! La troisième m'envoie rejoindre mes ancêtres. Tant pis, je recommencerai encore et encore, car il me faut pénétrer la base ennemie. Malgré hommes-grenouilles harponneurs, requins voraces, murène géante et pieuvres affamées. Croyez-moi, j'y arriverai...

TU AS PERDU TOUS TES EFFECTIFS

Le jeu commence donc en hors-bord, sur un parcours miné, suivi d'une poursuite infernale entre le héros et ses adversaires (chevauchant eux aussi des hors-bords) armés de flingues. Heureusement que je suis moi aussi armé, que je vise juste et que j'ai la possibilité de me baisser pour éviter les balles de mes ennemis. Ce qui ne m'empêche pas de galérer comme un fou pour finir ce premier tableau. Combien de fois ai-je dû voir cet horrible message s'afficher sur l'écran de mon CPC : "Tu mision ha fracasado, has perdido tus efectiyos." Mais quel bonheur, après des heures d'intense effort, de voir s'inscrire "Completada fase 1". Ouf !

LES DENTS DE LA MORT

Toutes ces émotions m'ont ouvert l'appétit. Je revêt ma combinaison de plongée, fin prêt pour la chasse aux requins. Je dégomme des squales énormes avant qu'ils ne me décapitent d'un coup de mâchoire. Suivent une



bande d'hommes-grenouilles qui vont subir le même sort que leurs copains requins. Le sang coule abondamment dans l'eau claire. Je pousse un cri victorieux avant de m'engouffrer dans un sous-marin lance-missiles. J'en profite pour admirer les graphismes particulièrement soignés. Soudain, crouic ! une pieuvre démoniaque m'attrape entre ses tentacules et me broie comme une noix. Vais-je arriver jusqu'à la murène vorace ?
Les pieuvres sont spécialement difficiles à abattre. Il faut garder un rythme de tir régulier. En comparaison, l'horrible murène repose les nerfs. Une dizaine de missiles dans la bouche suffisent à la désintégrer. Sa mort annonce d'ailleurs la fin de la première partie, concrétisée par l'accès au code qui permettra de pénétrer dans la base sous-marine. 28750, j'essaie tout de suite.

EXTREME DIFFICULTE

Dans le deuxième niveau, changement de style. Cette fois, le héros court dans les labyrinthes de la base ennemie en évitant les tirs, et en descendant les adversaires (attention, le nombre de balles est limité). Un système de plate-forme et ascenseur permet aussi de visiter les salles des ordinateurs ou d'attraper un officier. Un tout autre genre, mais avec des graphismes et une animation tout aussi béton. De quoi rester pantois devant tant de richesse. Evidemment, Poum m'avait trouvé un poke infernal pour augmenter mon nombre de vies. Ce qui m'a facilité la tâche. Quoi qu'il en soit, et malgré son extrême difficulté, Navy Moves est excellent, et d'une beauté à couper le souffle (ces couleurs, ces détails !).

Matt MURDOCK

NAVY MOVES de DINAMIC
Distribué par UBI SOFT
Prix : n.c.

Graphisme :	100%
Son :	88%
Animation :	100%
Difficulté :	10%
Richesse :	98%
Scénario :	87 %
Ergonomie :	90%
Notice :	—
Longévité :	60%
Rhaa/Lovely :	92%

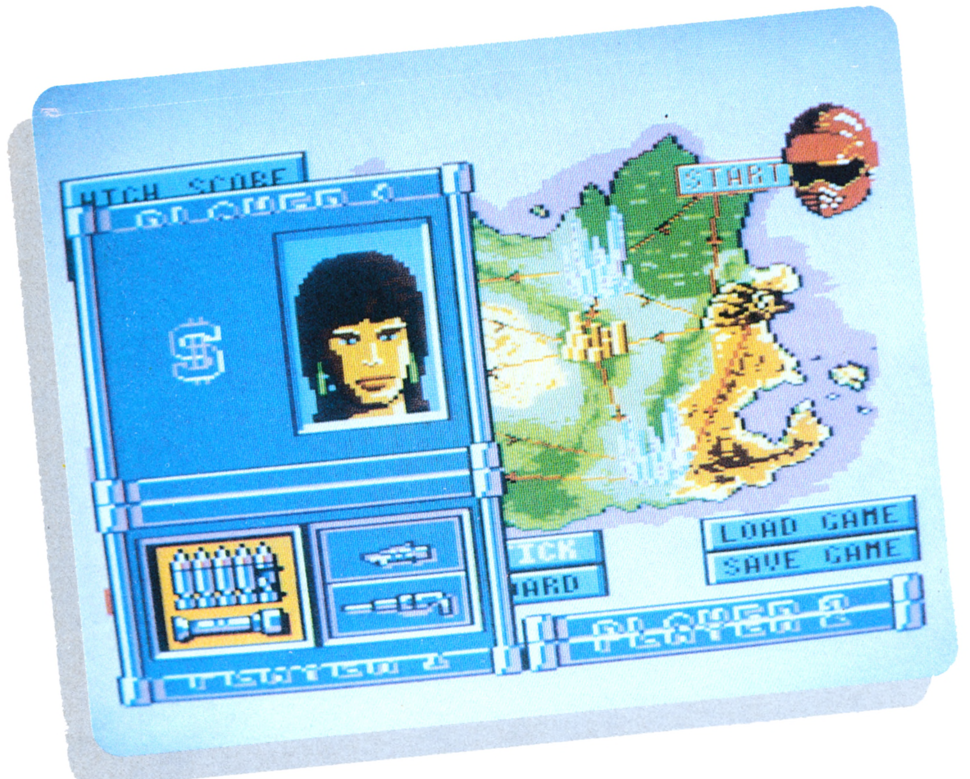
S



L'ambition des athlètes venus de tous les coins du monde atteint son apogée dans ces championnats. Car c'est là que se réunit le meilleur de l'élite sportive mondiale pour cette occasion unique au cours de leur vie de concourir pour les titres les plus prestigieux connus de l'homme.
Désormais, Epyx vous offre la chance de participer avec les meilleurs sportifs mondiaux dans les huit disciplines qui mettront à l'épreuve votre courage et vos prouesses jusqu'à leur limite absolue!
Il vous faut démontrer grâce et rapidité. Vous aurez besoin d'être d'une précision redoutable et il vous faudra des nerfs d'acier. Vous devrez montrer force, endurance, compétence artistique et physique. Et par dessus tout, vous devrez posséder la volonté et la détermination de gagner!
THE GAMES™
SUMMER EDITION
CBM64
CBM64
CBM64
IBM PC
IBM PC
IBM PC
IBM PC
CBM64
1988 Epyx Inc. Tous droits réservés. Epyx est une marque déposée sous le No. 1195270. Ecrans provenant des versions CBM64 et IBM PC. Les graphiques peuvent varier sur d'autres ordinateurs.
Fabriqué et distribué sous licence issue par Epyx Inc., par U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, Angleterre B6 7AX.
La conquête de la médaille d'or a commencé.
Huit événements passionnants et éprouvants se dressent entre vous et l'apogée de la gloire sportive! Sur la piste, alliez votre rapidité, force et rythme dans la course explosive des HAIES. Prenez ensuite part à une épreuve spectaculaire de pure puissance humaine en disputant la plus longue distance du LANCEMENT DE MARTEAU. Et puis, lancez-vous au firmament dans le SAUT A LA PERCHE. Détendez-vous pour passer par dessus cette barre presque impossible!
Rattrapez votre souffle. Nous voilà partis pour le hall de gymnastique et les ANNEAUX. Une discipline unique dans laquelle contrôle et force sont de toute première importance. Et puis, les spectaculaires BARRES PARALLELES A DIFFERENTIS NIVEAUX, l'événement des dames au ruban blue.
Le SPRINT CYCLISTE SUR VELODROME vous trouvera plongé dans un rude combat physique et psychologique. Et peut-être l'événement le plus éreintant de tous — le PLONGEON AU GRAND PLONGEOIR. Il va vraiment falloir vous préparer psychologiquement pour celui-là!
Et enfin le TIR A L'ARC. Du calme. Il vous faut une vision précise et un bras assuré. Le seront-ils assez pour vous faire remporter encore une autre médaille?
Ne manquez pas la suite! Bourrée d'événments sportifs d'hiver!
• Huit événements éprouvants
• Cérémonies d'inauguration et de clôture
• Option à plusieurs joueurs ou jeu contre l'ordinateur
EPYX®
Disponible dès aujourd'hui pour: PC IBM & Compatibles • Disponible très bientôt pour: Amstrad CPC Atari ST

IRON TRACKERS

60%



En voyant la boîte de Iron Trackers, j'ai tout de suite pensé au plaisir que j'allais prendre à jouer avec un bon vieux soft d'arcade de derrière les fagots. Après m'être longuement caressé les zygomatiques, je décidai enfin d'ouvrir ladite boîte...

Avant de passer à la critique, il faut quand même que je vous dise que Iron Trackers est une simulation de quad (engin motorisé avec quatre roues et une selle). Le but du jeu est de traverser Iron Island en quad. C'est une île truffée de pièges comme nous avons maintenant l'habitude d'en voir : branches d'arbres jonchant l'unique route praticable de l'île, sables mouvants, etc. Le jeu offre une option deux joueurs, chacun d'entre eux disposant d'une moitié d'écran. On doit planter l'autre en lui tirant dessus au bazooka, à la mitrailleuse, ou tout simplement au canon à huile. Vous avez donc le choix entre une de ces trois armes ou un booster qui permet au quad de décoller au-dessus de la route.

JUSQUE-LA, C'EST PAS MAL ?!

Détrompez-vous, lecteurs crédules ! Pour comprendre la notice, en vert sur fond blanc (la crise de foie assurée), il m'a déjà fallu l'aide éclairée du vaillant Pierre et du preux Lipfy, que j'ai dû tirer de leur sommeil par de véritables supplications. Après avoir créé mon personnage, une charmante brunette aux yeux bleus, j'ai choisi d'emporter le bazooka et quelques munitions. Si j'ai bien compris le jeu, je dois atteindre le point opposé de l'île le plus vite possible, en raflant au besoin du fric pour me ravitailler en munitions. Après un chargement périlleux (il faut changer deux fois la disquette de face !), je découvre enfin mon quad, qui n'attend qu'un mouvement de poignet pour démarrer. L'écran de jeu n'est pas engageant ; les couleurs sont très mal choisies : du jaune, du gris et du rouge... et les graphismes sont tout juste convenables, pbien qu'en mode 0.

ET APRES ?

Les choses ne s'arrangent pas en donnant du gaz : le scrolling est très moyen, à tel point que la route devient indiscernable si je prends un peu de vitesse ! Ajoutons à cela un fond sonore tout à fait ordinaire, une machine incontrôlable et une présentation sans musique. Cela nous donne un jeu décevant, car même si la sélection des options par icônes partait d'un bon sentiment, elle est très approximative. Pour être franc, seule la possibilité de créer des visages éclatants pour son personnage m'a plu dans Iron Trackers. Le pire de tout est encore la disposition des touches pour les malheureux qui ne possèdent pas de joystick (E,D,S,F et shift !). C'est d'autant plus dommage qu'un tel scénario aurait pu donner naissance à un superjeu...

Lacsapounet

IRON TRACKERS de MICROIDS
K7 : —
Disc : 199 F.

Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	60 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	70 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	45 %
Notice :	50 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	35 %

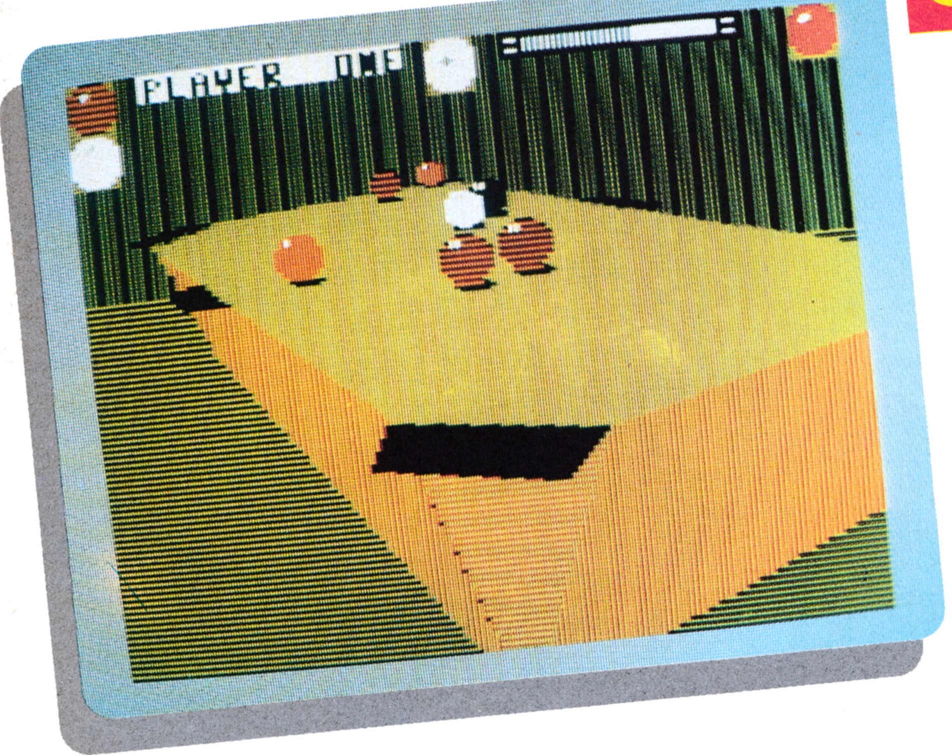





FÊTEZ LE BICENTENAIRE DE LA REVOLUTION FRANÇAISE
AVEC TRIVIAL PURSUIT !!!
Trivial Pursuit
NOUVELLE GENERATION
Trivial Pursuit
JEUX VIDEO
GENUS™ EDITION
Trivial Pursuit
1789
1989
LA RÉVOLUTION FRANÇAISE
Nouveau ! Trivial Pursuit Edition spéciale REVOLUTION.
DOMARK
Bientôt disponible sur :
Amiga - Atari ST
Amstrad Cassette & Disquette
PC et Compatibles
Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.
Distribué par :
UBI SOFT
1 Voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

3D POOL

80%



Régulièrement, tous les trois ou quatre mois, une société anglaise lance sur le marché une simulation de billard. Ce mois-ci, c'est Firebird qui s'y colle avec 3D Pool. Comme son nom l'indique, cette simulation est en trois dimensions, et comme le dit la notice, c'est révolutionnaire parce que c'est le premier billard en 3D sur CPC.

Première constatation, la page écran se présente sous la forme d'un menu principal, ce qui revient à dire qu'il n'y a pas de page écran. Par contre, le menu, lui, est fort attrayant et propose cinq options que nous allons passer en revue.
Vous avez la possibilité de jouer à deux joueurs, c'est-à-dire vous et un autre joueur humain, ou bien de faire un tournoi où vous devrez battre sept adversaires avant d'avoir le difficile honneur d'affronter Joe Maltese, le tenant du titre. Au cours du tournoi, tous vos opposants sont gérés par l'ordinateur. La troisième option vous permet de vous entraîner, et la quatrième vous donne la possibilité de tenter des coups très spéciaux (comme, par exemple, de rentrer quatre boules d'un seul coup). A noter dans cette dernière option, vous pouvez aussi disposer les boules comme vous le souhaitez.
Cette énumération rapide des options de 3D Pool ne rend pas bien compte de toutes les possibilités de jeu. Car, dans chaque option, plusieurs paramètres modifient les données de chaque partie. Mais il serait un peu fastidieux de toutes les donner, et puis, à quoi ça servirait que Firebird y se décarcasse à faire des notices, hein ?...

C'EST COMMENT QU'ON JOUE ?

Le pool, c'est le billard américain à six trous et quatorze boules de couleurs, plus une blanche et une noire. Parmi les boules de couleurs, sept sont rayées et sept autres sont de couleur unie. Le but du jeu est de rentrer toutes les boules de la même couleur (sept au total) dans n'importe lequel des six trous. Lorsque vous avez rentré vos sept boules, vous devez ensuite rentrer la noire. Si vous n'êtes pas un habitué des tapis verts, n'ayez pas d'inquiétude, une notice jointe au jeu vous expliquera en détail toutes les règles du pool...

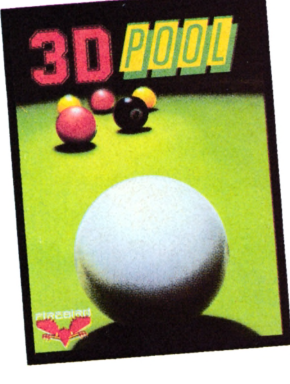
ET QU'EST-CE QU'ON VOIT ?

Un billard en 3D sur un CPC, c'est vraiment flashant. Vous pouvez tourner autour, voir les billes sous tous les angles, vous approcher du billard ou vous en éloigner, vous baisser ou avoir une vision de dessus, tout ça pour le même prix. L'avantage évident de la 3D pour une simulation de billard, c'est que ça facilite l'appréciation des coups. Vous voulez savoir si une boule se trouve bien en face d'un trou ? Pas de problème, vous faites le tour du billard, vous prenez en enfilade le trou et la bille et, sous votre regard ébloui, vous voyez que votre boule n'est malheureusement pas idéalement placée et donc qu'il vaut mieux tenter un autre coup.
Voilà, quand vous saurez que vous pouvez, comme dans toute bonne simulation de billard, régler la puissance de vos coups ainsi que les effets que vous souhaitez donner, vous en conclurez que 3D Pool est de toute première qualité.

Pierre

3D POOL de FIREBIRD
Distribué par MICROPROSE
Prix : n.c.

Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	95 %
Difficulté :	75 %
Richesse :	80 %
Scénario :	(-)
Ergonomie :	85 %
Notice :	85 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	80 %



S

LES MINES D'OR!

5 JEUX
ROLLING THUNDER ● GAUNTLET II ● 720° ● OUT RUN ● CALIFORNIA GAMES

GIANTS
LES BESTS D' U.S.GOLD

HISTORY IN THE MAKING
The First Three Years

15 JEUX
LEADER BOARD ● EXPRESS RAIDER ● IMPOSSIBLE MISSION ● SUPER CYCLE ● GAUNTLET ● BEACH HEAD II ● INFILTRATOR ● KUNG FU MASTER ● SPY HUNTER ● ROAD RUNNER ● GOONIES ● BRUCE LEE ● WORLD GAMES ● BEACH HEAD ● RAID

10 SUR 10
DIX SUR DIX
10 GRANDS EDITEURS REUNISSENT 10 DE LEURS MEILLEURS JEUX SUR AMSTRAD!

8 JEUX
1943 ● ROAD BLASTERS ● BLACK BEARD ● TIGER ROAD ● SPY HUNTER ● COLLESEUM ● MAD MIX ● IMPOSSIBLE MISSION

LE MONDE DE L'ARCADE

10 JEUX
LEVIATHAN ● THE ARMAGEDDON MAN ● XENO ● HARD BALL ● BOB SLEIGH ● 10th FRAME ● CHOLO ● SHACKLED ● TRANTOR ● MERCENARY



U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.,
B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse,
France. TEL:93427144



VIGILANTE 80%

C'est vrai, quand il s'agit de tester un soft de baston à *Amstrad Cent Pour Cent,* je suis toujours en première ligne. Prêt à tout pour passer une nuit à bourrer de coups des adversaires, à user du nunchaku et de la chaîne à vélo par l'intermédiaire de notre CPC adoré. Pour Vigilante, j'étais d'autant plus excité que je ne connaissais pas à fond le coin up dont ce soft était adapté. Une bonne manière de compléter ma culture bastonale.



Vigilante n'est pas vraiment le jeu qui demande une importante formation scientifique. Point de chichi, des réflexes, et beaucoup de puissance au joystick. Le héros se déplace en scrolling horizontal, un peu comme dans Kung Fu Master. Bon, le problème, c'est que ce scrolling est pas mal saccadé, alors attention les yeux. Heureusement, les punks de service ne vous laissent que peu de temps pour la réflexion et commencent à vous entourer vitesse grand V. Oublié le scrolling (c'est bon signe), on est au cœur de l'action.

ARRETEZ DE ME TIRER LES CHEVEUX !

En fait, des voyous à dégommer (n'oubliez pas que vous êtes un vigilante, une sorte de flic civil faisant régner l'ordre à la manière Bronson), il y en a pour tous les goûts. Les skinheads aux cheveux rouges ne sont pas très forts, un coup de pied, et hop ! au tapis. Par contre, ils vous tirent les cheveux et vous empêchent d'avancer. Des rockers graisseux vous envoient des shurikan avec une régularité métronomique, ce qui éventuellement vous permet d'attendre le bon moment pour leur faire comprendre qui est le maitre. Les punks se contentent d'être punks, et de faire mal. A chaque fin de niveau, un puissant adversaire vient vous barrer la route. Cela va du bûcheron laid et barbu à la brute insensible à vos coups pourtant incisifs.

OU EST MADONNA ?

Il faut dire que vous avez une bonne raison de vous énerver, et surtout de finir les niveaux dans les temps, car l'horloge tourne, ne traînons pas. La bonne raison ? Cette bande de bouseux a enlevé Madonna. Je ne sais s'il s'agit de la chanteuse (ça m'étonnerait, vu l'armée de gardes du corps qu'elle se trimbale), mais quoi qu'il en soit, la petite doit avoir pas mal de qualités pour se trouver ainsi enjeu d'un tel combat. Un peu le genre Miss X, quoi. Les voyous l'ont d'ailleurs attachée, tel un vulgaire jambon à une chaîne, dans une ruelle sombre. Arrivé au dernier tableau, vous pourrez la voir dans cette position peu confortable.

ECLATE LA CHETRON...

En fait, côté graphismes, le jeu n'atteint pas la qualité des softs comme Robocop ou Dragon Ninja. On peut même dire que les dessins ont parfois été bâclés. Mais malgré ses défauts, il reste agréable à jouer, surtout grâce à son ergonomie et à son action soutenue : ça cogne, ça pète, et il est assez jouissif d'éclater la chetron de deux adversaires en même temps (coup de pied sauté - arrière/avant). On peut même ramasser une chaîne à vélo pour mieux later la gangrène. Bref, on a vu mieux, mais on est quand même pris dans les filets du jeu. Et puis, croyez-moi, on verra pire dans le genre.

Matt MURDOCK

VIGILANTE DE US GOLD
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disc : 149 F

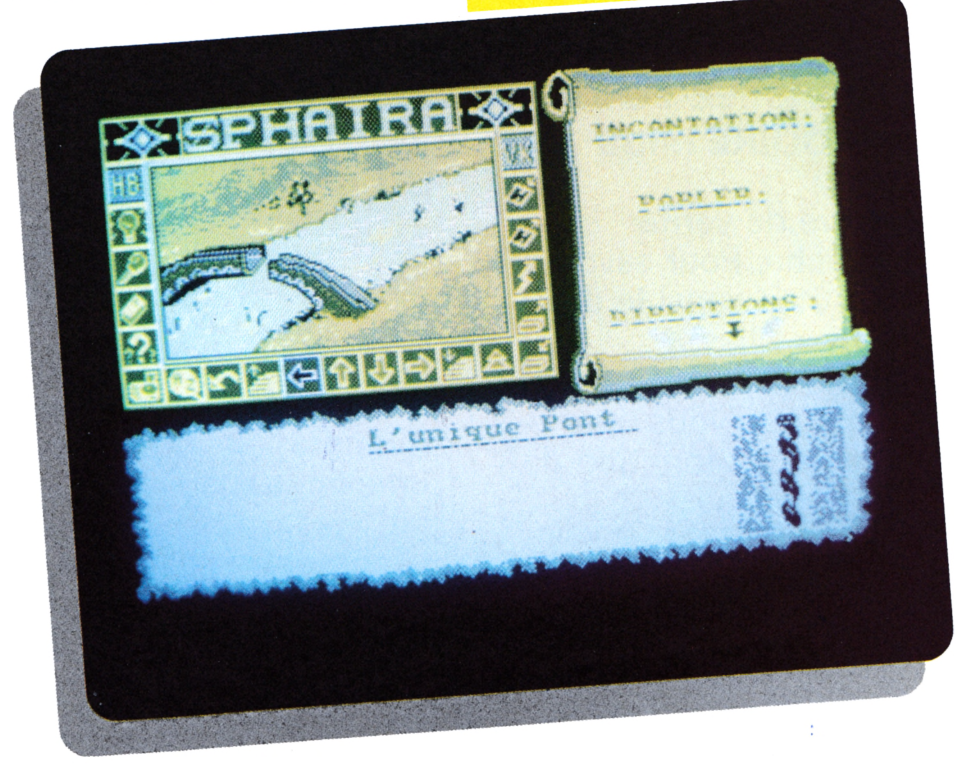


Graphisme :	60 %
Son :	80 %
Animation :	70 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	80 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	-
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	85 %



QUI VIVRA SPHAIRA

83%

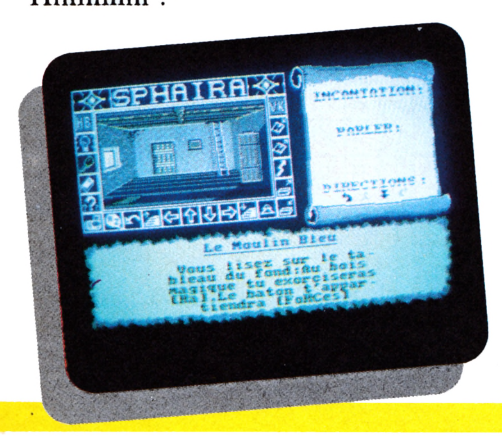


Il y a des années de cela, je m'endormais en écoutant les histoires et légendes que me narrait mon arrière-grand-père. Je me souviens, en particulier, de celle qui se rapportait au peuple de l'Atlantide. Depuis j'imagine que, quelque part au fond d'un océan, vit un peuple avec une civilisation bien avancée...

Tout faux. Eh oui, mon bon ami, j'ai tout faux. Car j'apprends que non seulement le peuple de l'Atlantide n'est pas une légende, mais qu'en plus, les Atlantes se terrent (si j'ose dire) sous terre, quelque part dans une région reculée du Pérou. Et moi, grand archéologue confirmé, au péril de ma vie, non seulement je vous prouverai la véracité de mes dires, mais en plus je sauverai ce peuple, oublié de tous, d'une destruction certaine.
Je me rendis donc au Pérou et après de longues recherches, j'y découvris une grotte, inconnue de tous.

ET PUIS, TU SPHAIRAS

Je vous fais un aveu, j'ai failli abandonner ce jeu dès le début, car je me trouvais dans des grottes à n'en plus finir. Ma boussole qui déco... tout le temps, toutes les trente secondes, je maudissais les programmeurs de ce jeu. Quand, soudain, une idée me traversa la tête (je vous conseille de bien la noter et d'en tenir compte jusqu'à la fin du jeu) : et si je faisais un plan pour comprendre le principe de ce labyrinthe dans lequel je suis ? Hmmmm ?



Aussitôt dit, aussitôt fait. Un bout de papier et un crayon rouge à la main, je notais les directions possibles indiquées par la boussole et l'endroit dans lequel j'atterrissais. Je vous épargne tous les détails, sachez simplement que, pour sortir des grottes, il suffit d'aller au Nord, puis à l'Ouest, ensuite à l'Est et pour finir au Sud (mais alors, je suis reviendu sur mes pas ? Meuh non, c'est parce que c'était un piège. Quoi, déjà, dès la première salle ?).
Et paf, vous voilà dehors sur les plateaux. Merci qui ? Merci moi. Pour le reste, mon vieux, tu Sphairas (NDSepth : si on continue à le laisser Sphaire ses jeux de mots, y va plus s'arrêter, le p'tit Poum. Il Sphaire plus).
Le joueur Sphairacien contrôle la partie à partir d'un simple joystick ou au clavier, à travers une suite d'icônes. Il y a même un appareil photo pour faire de jolis clichés qui seront peut-être un jour, qui sait, à la une de *Paris Match*.
Ah, un point important : le graphisme du jeu. Honnêtement, j'aurais bien voulu sauter ce paragraphe. Je sais que les dessins d'un jeu d'aventures demandent un taf inimaginable. Alors, du bout des lèvres, je dirai que l'on pouvait faire un peu mieux. Les couleurs et surtout, les trames ne sont pas trop bien utilisées.

MOURU, MOI ?

La mort dans ce jeu m'a beaucoup plu. L'animation du sabre tournant sur lui-même et se rapprochant de l'écran est réussie. Petit détail, une étoile filante passe sur ma tombe (j'adore).
Le jeu est assez long, la difficulté semble bien dosée, à part qu'il vous faudra tomber dans de nombreux pièges avant de savoir les éviter (un peu trop nombreux, ces pièges).
Dans l'ensemble, Sphaira est un jeu d'aventures assez classique, avec de petites touches d'humour à ne pas manquer. Jouer au Taquin, alors que vous êtes attaché à un poteau avec une bombe qui risque d'exploser à tout moment, c'est très drôle. Si, si.

Poum en Asie (le de fous)

SPHAIRA d'UBI SOFT
Prix : n.c.

Graphisme :	70 %
Son :	80 %
Animation :	80 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	90 %
Scénario :	78 %
Ergonomie :	86 %
Notice :	84 %
Longévité :	88 %
Rhaa/Lovely :	84 %



SOLUTIONS DES JEUX

SOLUTIONS DU TEST : ARRIVERIEZ-VOUS A SEDUIRE MISS X

L'heure de vérité approche. Pour savoir si vous êtes capable de séduire Miss X, additionnez le nombre de points que vous avez obtenus en fonction de vos réponses.

1/a = 2
b = 3
c = 0
d = 1

2/ a = 1
b = 0
c = 0
d = 3

3/a = 3
b = 1
c = 0
d = 0

4/a = 1
b = 0
c = 2
d = 3

5/a = 1
b = 3
c = 1
d = 0

6/ a = 1
b = 0
c = 3
d = 2

7/a = 0
b = 0
c = 3
d = 0

8/ a = 0
b = 3
c = 0
d = 2

9/a = 0
b = 0
c = 3
d = 1

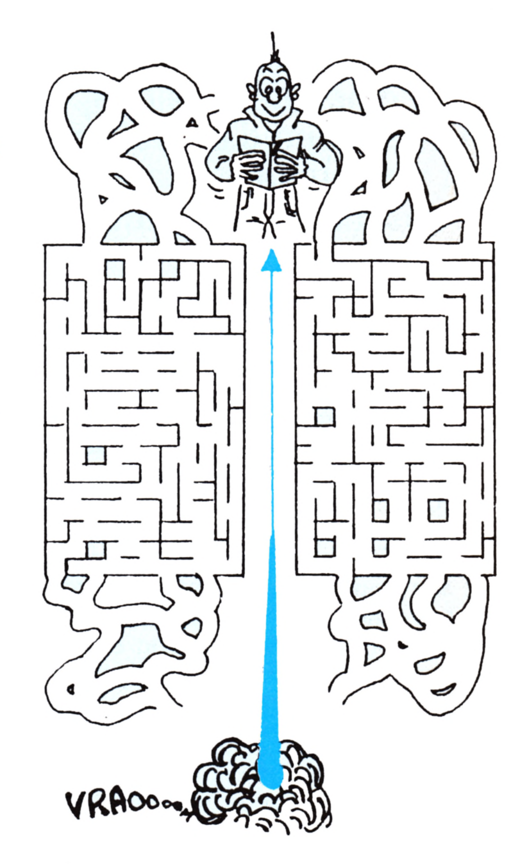
10/ a = 0
b = 3
c = 1
d = 2

SOLUTIONS DU TEST : ETES-VOUS UN VERITABLE DIEU DU CPC ?

Attention, avant de vous lancer dans l'addition des points que vous avez obtenus, sachez que pour les questions à réponses multiples, si vous avez une seule mauvaise réponse, vous ne marquez aucun point pour cette question.

1/ b = 10 pts, c = 10 points.
2/ b = 20 pts.
3/ b = 20 pts.
4/ c = 20 pts (le port &DF00 donne le numéro de la Rom supérieure une fois qu'elle est sélectionnée).
5/ b = 20 pts.
6/ a = 10 pts, b = 10 pts (le vecteur &BC06 n'est pas donné en tant que tel, mais il marche).
7/ a = 10 pts, d = 10 pts.
8/ a = 10 pts, c = 10 pts.
9/ b = 20 pts (c'est le mode d'interruption IM1 qui provoque un RST 38).
10/ c = 20 pts.
11/ c = 20 pts.
12/ a = 5 pts, b = 5 pts, c = 5 pts, d = 5 pts (les quatre réponses sont en effet exactes, si vous savez programmer).
13/ d = 20 pts (ben oui, les gars, la couleur, elle est noire, donc, autre que les réponses proposées, hé, hé!...).
14/ a = 10 pts, b = 10 pts (il faut noter que Trilogy, programmé par l'illustre Poum, n'est pas encore sorti).
15/ d = 20 pts.

SOLUTION DU LABYRINTHE

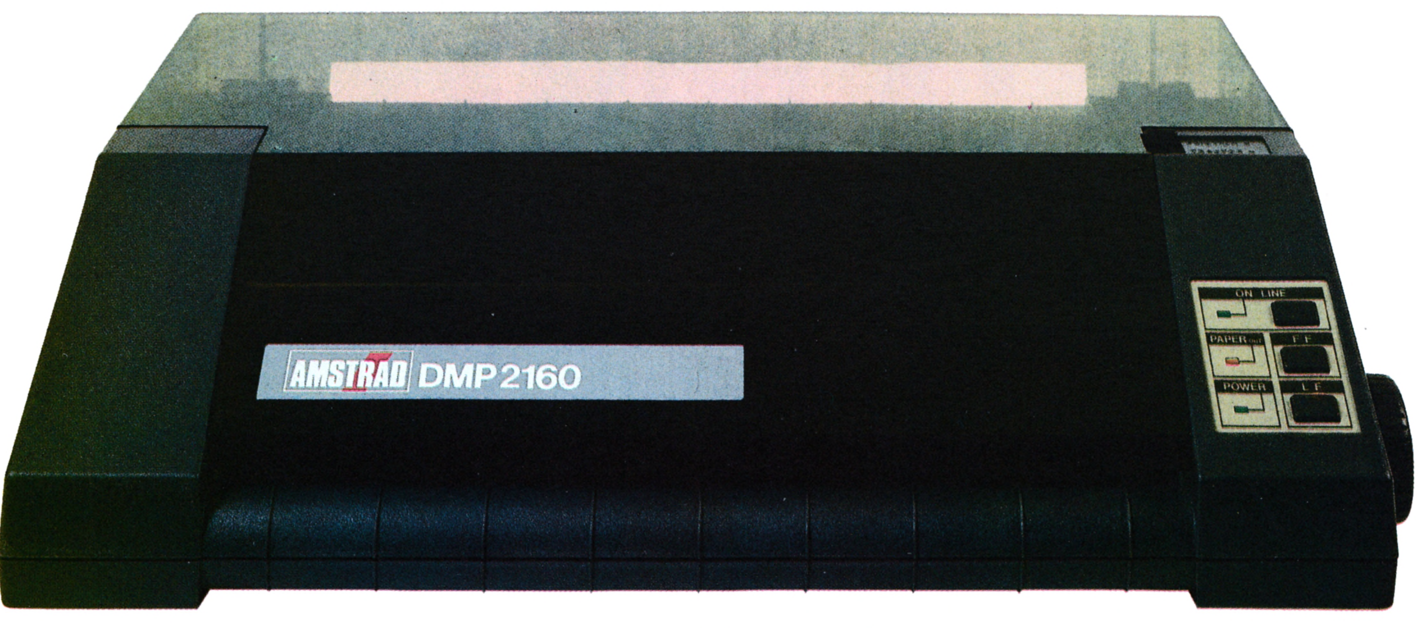


DES NOMS DANS LE DESORDRE

1 Oxphar et Barbarian
2 Gryzor et Airwolf
3 Bobsleigh et Tronic
4 Barbarian et Robocop
5 Karnov et Virus
6 Bedlam et Outrun
7 Tronic et Access
8 Robocop et Gunship
9 Sidearms et Madballs
10 Virus et Karnov
11 Cyborg et Nemesis
12 Batman et Cyborg
13 Gunship et Gryzor
14 Airwolf et Stormlord
15 Momy, c'était le piège : Mymo, c'est Momy en Verlan
16 Madballs et Sidearms
17 Outrun et Bedlam
18 Nemesis et Batman
19 Access et Oxphar
20 Stormlord et Bobsleigh
21 Rampage et Commando
22 Predator et Hotshot
23 Hotshot et Elite
24 Driller et Vixen
25 Rambo et Zorro
26 Virus et Garfield
27 Commando et Predator
28 Garfield et Driller
29 Elite et Rampage
30 Zorro et Rambo

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	F	R	A	N	K	E	I	N	S	T	E	I	N
2	I	I		E	N	T	O	I	L	E	R		E
3	G	A	R	F	I	E	L	D		L	E	N	T
4	H	L			G			S	O	S			H
5	T		A	C	H		O		N		A	C	E
6	E		I	N	T		R		D		N	O	R
7	R		D	I	R			R	O		P	O	W
8	P		E	T	A		J	O	Y		E	L	O
9	I	F			I		A	M	A				R
10	L	A	P	I	D	E	R		N	I	G	E	L
11	O	C		C	E		R	A	T		A	N	D
12	T	E	N	I	R		E	U	E		I	D	

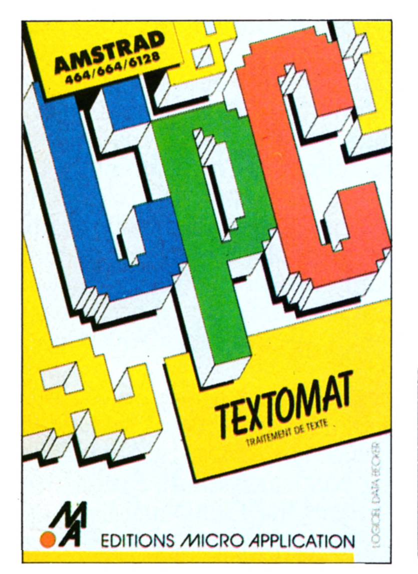
TRAITEMENT DE FAVEUR !

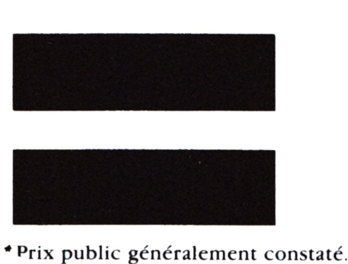




DMP 2160

L'imprimante matricielle DMP-2160 offre des performances jamais vues dans cette gamme de prix : impression très rapide (160 cps), frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont NLQ, entraînement par friction ou traction. Dotée d'une interface parallèle Centronics, la DMP-2160 est connectable directement sur les AMSTRAD 464, 664 et 6128 ainsi que sur de nombreux autres ordinateurs.





TRAITEMENT DE TEXTE (version disquette)

TEXTOMAT est un traitement de texte de qualité professionnelle. Il gère les caractères accentués français et travaille sur 80 colonnes. Il intègre toutes les fonctions habituelles des meilleurs programmes : tabulation, recherche, remplacement, insertion, manipulation de paragraphe. Mais il possède en plus les fonctions de calcul et de mailing.

Jusqu'au 31 juin 1989, Textomat est livré sans supplément de prix avec l'imprimante DMP-2160.

= **1690 F TTC***



La Qualité. L'innovation en plus

* Prix public généralement constaté.

CPC 17

Je désire recevoir une documentation sur la DMP 2160 et le TEXTOMAT.

Nom ________ Prénom ________
Société ________
Adresse ________
Code postal ________ Ville ________
Téléphone ________

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 73 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs : 46 26 08 83
Tapez 36 15 code AMSTRAD

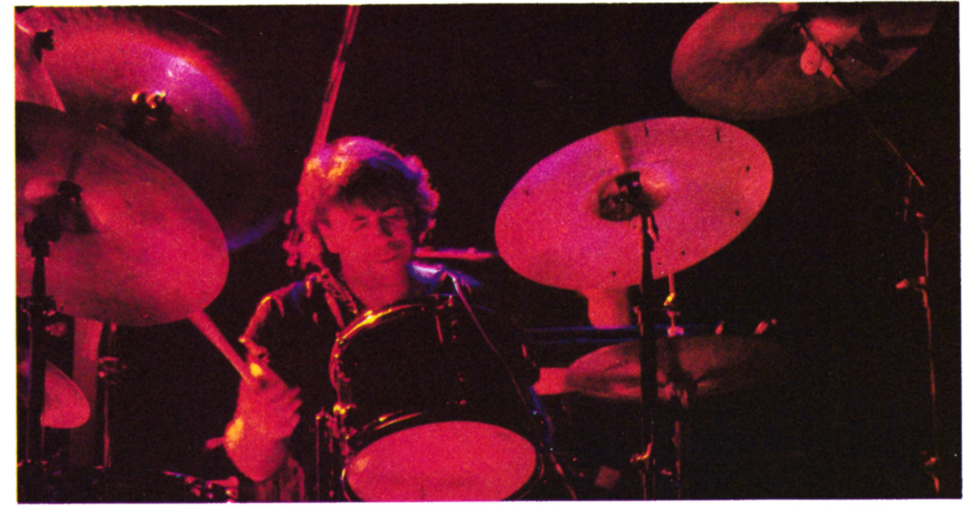
LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

HEROS DU MOIS : CHRISTIAN VANDER

Je vous sens perplexe. "Que lui arrive-t-il ? Tous les mois, il nous bassine avec des trucs de ouf (house, rap, trash, hard...), et le voilà en train de déjanter sur le créateur fou du mythique Magma." Alors là, je vous arrête net, Christian Vander n'est pas un musicien ordinaire de plus. Rendez-vous à l'étranger, et vous verrez que Magma est fort connu au-delà des frontières de l'Hexagone. Pourquoi ? Tout simplement parce que ce groupe a toujours produit une musique forte, puissante, émotive et, surtout, hors-mode et originale.
Je profite donc de l'actuelle réédition en compact de l'intégrale de l'œuvre de Vander pour vous tracer les grandes lignes de son cheminement. Il faut d'abord savoir que ce compositeur a toujours baigné dans un milieu musical (son père est un des grands compositeurs français de ce siècle), côtoyant des personnages comme Art Blakey ou Elvin Jones. Quand Vander fils commence à jouer sa musique, il va allier l'amour mystique qu'il porte au saxophoniste de jazz, John Coltrane, à des influences européennes, notamment de compositeurs russes ou allemands.
Et c'est là justement que réside la force des plus grands albums de Magma. *Mekanik Destruktiw Kommandoh* a, ainsi, le lyrisme d'une ouverture wagnérienne mâtinée de Karl Orff, et la musique de *Tristan et Isolde* (signée Christian Vander, non encore rééditée en compact), a des accents moussorskiens *(la Foire de Siorodchintzy)*. Reste, chez Magma, un côté jazz ou rock : certains disques un poil chargés de délires musicaux, ou *Attahk*, avec deux bassistes, une violence quasi punk, et une pochette sublime signée Giger.
Actuellement, Vander continue sa route, Offering ou solo. J'y reviendrai. Pour l'instant, rien ne vous empêche de tenter l'expérience Magma, en compact, sur le label Wotre Music.



Magma-Vander



LES DISQUES DE L'ETE

EXODUS : *Fabulous Disaster* (New Musidisc)

Bon, je sais, j'attaque fort, et cet album pur trash n'est pas idéal pour lézarder au soleil. Il est conseillé de l'écouter le soir, après la plage, tout en se défoulant sur After Burner. Exodus a été l'un des premiers groupes (en 1981, il comptait dans ses rangs Kirk Hammet, futur Metallica) à défier les lois musicales en créant un nouveau style compresseur. Ceux qui aiment les textes vindicatifs seront servis : scènes d'aliénation, bombes, émeutes et missiles, un véritable concentré de violence urbaine. En prime, une valse toxique, celle-là même que danse le héros de Dragon Ninja après avoir dégommé ses adversaires.
Dernière minute : un double album compilation trash vient de sortir, *Speed Kills*, avec Exodus, Acid Reign, Bathory, Nuclear Assault, entre autres, chez Under One Flag-Musidisc).

BLURT : *The Kenny Rogers greatest Hits* (VISA)

Vous en avez marre des tubes débités en tranche qui se ressemblent tous. Bref, vous aimeriez écouter autre chose, une musique libre comme l'air, qui surprend et frappe au cœur. Essayez Blurt, groupe du saxophoniste-chanteur Ted Milton, qui joue une sorte de free-jazz aux accents rock qui fait tourner les têtes (un peu comme après plusieurs heures passées sur Titan, si vous voyez ce que je veux dire). En plus, les textes surréalistes ont été traduits. Pour exemple, quelques titres :



Oublie pour qui sonne la dernière cloche, ou *Le corps qu'ils construisirent pour aller avec la voiture.*

RADIO BOND-AGE
La carte de visite du label des Béruriers noirs. Mais quelle carte ! Si vous n'avez aucune idée de la musique que jouent les Satellites ou Ludwig Von 88, voilà une bonne manière de les découvrir. Avec, en prime, des groupes aujourd'hui séparés et pionniers du genre, comme les Lucrate Milk. Et puis la pochette touche au sublime, réalisée par Bondage en association avec le magazine incontournable, *Mad Movies.*



LA MUERTE : *DEATH RACE 2000* (PIAS)
Voilà un groupe belge qui a dû abuser de films de SF en relief et de jeux vidéos ultra-violents. Le titre de l'album rappelle d'ailleurs nos softs chéris. Et la musique ? Elle rampe, s'accroche à vos neurones, crisse, avec guitares prise-de-tête et voix rocailleuse. Une véritable bande son de film apocalyptique..

LES CRADOS : LE DISQUE
Un rap pour rajouter à votre album des Crados. La musique est signée Murray Head. Agréable, sans plus.

LEURS DISQUES PREFERES

Tous les mois, *Amstrad Cent Pour Cent* demande à deux personnes quels sont les disques du moment qu'ils écoutent le plus. Ce mois-ci, c'est votre bidouilleur préféré, j'ai nommé Sined, qui s'y colle, ainsi qu'un grand spécialiste de dance-music, Didier Lestrade, que vous pouvez lire dans *Libération*, *Rolling Stones* ou *Gai-Pied Hebdo*, et qui vous a concocté une petite sélection house assez démoniaque.

SINED (alias "sans mon walkman, je meurs")
1 - UZEB/LOCKWOOD : *Absolutely live* (JMS)
2 - JOE SATRIANI : *Surfin' with the Alien* (Musidisc)
3 - WINNIE MOORE : *Time Odysse*
4 - MILES DAVIS : *Tü Tü* (CBS)
5 - MARILLION : *Real to Real* (live, EMI)

DIDIER LESTRADE
1 - INNER CITY : *Paradise* (Virgin). NDR : très grand !
2 - DE LA SOUL : *Me, Myself and I* (maxi BMG)
3 - JOE SMOOTH : *Promise Land* (maxi, Dreyfus), de la deep-house.
4 - GARDEN OF EDEN : *Garden of Eden* (Mute), de l'excellent ACIIIID !
5 - REYNOLDS GIRL : *I'd Rather Jack* (CBS), deux présentatrices de TV anglaises ultra-drôles et produites par Stock-Aitken et Waterman.

SELECTION AMSTRAD CENT POUR CENT : LES CLIPS DE L'ETE

1 - LES SATELLITES : *Les Américains*
Il y a quelques années, la France a connu une véritable révolution clipesque, dans le sillage du génial Jean-Baptiste Mondino. Mais le soufflé est vite retombé par le manque de diffuseurs. Rassurez-vous, cet été, les meilleurs clips seront français, en partie grâce à la scène rock indépendante. Les Satellites, avec Remanence Production, ont ainsi réussi un véritable tour de force : *les Américains*, qui les met en scène dans les décors d'un jeu télévisé (paillettes et mauvais goût), à une vitesse vertigineuse. Un clip qui mélange les genres sans jamais lasser. Il faut dire qu'il a été réalisé par Célia Canning et Néry Catineau, qui se sont amusés à glisser



de très belles séquences d'animation entre les plans du jeu, notamment un excellent petit dessin animé façon Jackson 5. Alors, débrouillez-vous, mais ne ratez pas *les Américains*, extrait du nouvel album des Satellites, *Riches et Célèbres* (Bondage-New Rose).

2 - LES GARCONS BOUCHERS : *Le Rap des garçons bouchers*
Eux nous avaient déjà fait *Cannibale*, petite merveille sanguinolente. Pour le nouveau, aucune déception. Des plans inventifs, le groupe entre sauvagerie et bonne humeur, une réalisation sans faille, signée Jean-Michel Roux, qui a déjà signé un bon paquet de clips et de courts métrages à mille lieux de l'apathie cinématographique française.

3 - JAD WIO : *Priscilla*
Jad Wio est un groupe très étrange, un duo qui fait la part belle aux guitares sauvages et aux rythmes destructeurs. Le chanteur (déchaîné sur scène) a une voix qui rappelle le Bowie des meilleurs jours. Leur nouvel album s'appelle *Contact*, et le clip qui l'illustre est particulièrement sexy (filles enchaînées et délires sadiens). Miss X devrait apprécier.



Bercovici en noir et blanc

Dessin de Terpant

DESSINATEUR DU MOIS : PHILIPPE BERCOVICI

Les dessinateurs de BD ont rarement du succès avant l'âge de 20 ans.

Normal, il faut acquérir une certaine expérience, et une compréhension des codes du médium. Pourtant, certains ont parfois la chance (et le talent) d'être publiés alors qu'ils usent encore leur fond de culotte sur les bancs du lycée. Bercovici est de ceux-là. Imaginez seulement qu'il a publié sa première série dans *Spirou* à 14 ans (c'était aux alentours de 1977), et l'adolescent qu'il était à l'époque avait déjà un style et une aisance confondants. La série s'appelait *les Grands Amours contrariés* (scénario de Cauvin). Vous pouvez vérifier de visu la maîtrise de Bercovici jeune.
Ensuite, évidemment, le prodige ne s'est plus arrêté, devenant véritable machine d'humour, publiant dans les magazines *Pif*, *Circus*, *Je bouquine*, ou *Gomme*, le plus souvent en collaboration avec le prolifique François Corteggiani. Quoi qu'il en soit, si vous avez apprécié les illustrations signées Bercovici de ce numéro d'été d'*Amstrad Cent Pour Cent*, je ne peux que vous conseiller les cinq albums de la série *Femmes en blanc* (éditions Dupuis), qui met en scène une véritable armée d'infirmières sexy. En attendant le prochain, *Guérir à tout prix*, qui sortira en octobre, ou la prochaine série de Bercovici, (à tendance Perestroïka ?), *Leonid et Laïka*, à paraître chez Marsu Production.

COUP DE CŒUR DU MOIS : JACQUES TERPANT

Voilà une toute nouvelle série agréablement sympathique, signée du scénariste Philippe Bonnifay et dessinée par l'excellent Jacques Terpant. Ce dernier est une sorte de croisement français de Corben et Liberatore, mais ayant délibérément choisi d'illustrer des scénarios "à tendance classique". Après quelques albums d'histoires de guerre, Terpant se plonge cette fois dans une histoire fantastique, encore en pleine gestation (le ton, à l'ancienne, début de siècle oblige, est parfois un peu pesant), mais prometteuse.
Le Passage de la saison morte (tome I-*l'Ile du Temps*) commence au milieu des tranchées en 1914-18, d'une manière on ne peut plus réaliste, pour ensuite basculer dans le fantastique, avec passage secret, pays mystérieux, sorcière et bêtes sauvages africaines au cœur de la France profonde. Une fois l'album terminé, on se surprend à succomber au suspens et à réclamer haut et fort : "Vite, la suite." (*le Passage de la saison morte*, tome I, éd. Glénat).

LES TUNIQUES BLEUES

Voilà déjà le vingt-neuvième album de cette série, *En avant l'amnésique*, qui réunit tous les ingrédients habituels : action, humour et dessin ultra-efficace. C'est sympa et, surtout, la guerre n'y est pas présentée sous un jour trop héroïque. Malgré l'humour, les soldats y meurent et y souffrent avec autant d'atrocité que dans la réalité. Alors, si vous n'avez jamais lu une aventure du sergent Chesterfield et du caporal Blutch (pas très sain d'esprit tout au long de cet épisode), vous en avez encore le temps (par Lambil et Cauvin, éd. Dupuis).

METROPOLE

La ville, la plupart d'entre nous n'y font même plus attention. Les petites histoires qui se déroulent au coin des rues, les frustrations et petits malheurs causés par cet amas de gens agglutinés les uns contre les autres dans les grandes métropoles de cette fin de siècle. Tous ces détails n'échappent pourtant pas à l'Américain Will Eisner, peut-être à cause (ou grâce) à son âge et à son (immense) expérience. Il a réuni dans l'album *Metropole* (Glénat USA) ses impressions et notes sur trois thèmes : le temps, les odeurs, et l'espace. Emotion et intelligence.



Metropole

Joker (Moore/Bolland)

L'EVENEMENT DE LA RENTREE : BATMAN

On attendait, haletant. Bruits de couloirs, rumeurs néfastes ? Et cette fois, ça y est, vous pourrez voir *Batman*, le film, en France à la rentrée. Et avec l'affiche annoncée : Tim Burton à la réalisation, Michael Keaton dans le rôle de Bruce Wayne, alias l'homme chauve-souris, Jack Nicholson qui s'annonce démoniaque dans la peau du Joker, et la sulfureuse Kim Basinger en journaliste prête à tout pour percer l'identité secrète de Batman. Avec une telle distribution (la musique, elle, serait signée Prince), et un budget conséquent, *Batman* risque de faire très mal. Du moins on l'espère.
Attendez, attendez, à la seconde même où j'écris ces lignes, Pierre, qui s'occupe du magazine que vous tenez entre les mains, débarque de New York et me raconte la bande-annonce du film qu'il a pu voir un peu avant le troisième épisode *d'Indiana Jones* : il est fou, gesticule en imitant Nicholson ricaner, ou Batman au volant de sa batmobile turbo.
Alors, pour patienter, et pour fêter les 50 ans du justicier masqué, voilà les albums de Batman en BD qu'il vous faut lire absolument : *l'Enfer blanc* (4 tomes, par Starlin et Wrightson), *Souriez* (par les génies anglais Alan Moore et Brian Bolland), la compilation *Happy Birthday* (avec rien moins que Sienkewitz, Toth, Bolland...), et *Vengeance oblige* (signé Miller-Mazuchelli). Tous sublimes, indispensables, et sortis chez le même éditeur : Glénat USA. N'oubliez pas non plus d'emporter dans vos valises les deux softs Batman existant sur CPC.

TOUT SAVOIR SUR LA BD...

Vous aimez la BD, mais aimeriez en savoir plus sur son histoire et ses grands auteurs. Un bon conseil, dévorez *93 Ans de BD*, un livre de poche (en couleur) qui vous apprendra tout sur ce médium. C'est raconté par Jacques Sadoul, qui s'y connaît bien sur le sujet, et vous donnera les clés d'un univers riche et varié. Un pavé indispensable, sorti chez J'ai lu, un éditeur qui commence d'ailleurs à avoir un sacré catalogue de BD de qualité en poche.
Vous voulez tout savoir sur les nouvelles parutions, les tendances et les grands chocs dessinés ? Lisez tous les trois mois *les Cahiers de la BD*. Il propose d'ailleurs, pour son numéro d'été, une interview de Jacques Tardi, une rencontre Gotlib-Vuillemin au sujet de l'album de ce dernier, *Hitler = SS*, qui a subi les affres de la censure, et un dossier années 90. Pour la rentrée, Numa Sadoul, responsable des *Cahiers*, nous promet un dossier *Akira*, le héros-choc japonais, dont je vous avais parlé il y a de cela quelques mois, et dont les aventures vont bientôt être traduites en France par les éditions Glénat.

LE SAVIEZ-VOUS ?

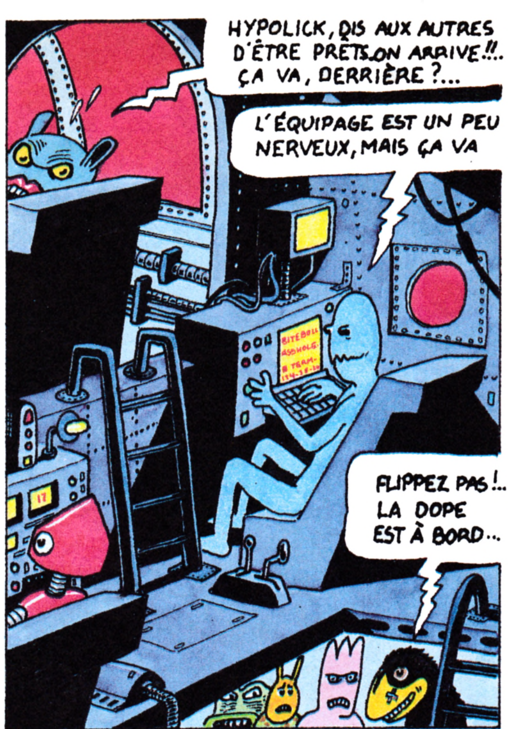
Il n'y a pas que le *Batman* de Burton que l'on attend avec impatience, mais aussi *Toxic Avenger 2*, *Escape from L.A.* (la suite de *New York 1997*, toujours par le maître Carpenter), *Chapeau melon et Bottes de cuir*, avec Mel "Max" Gibson, et bien sûr, l'adaptation de la BD *Watchmen* par Terry Gilliams.
Après la BD et le soft de *la Quête de l'oiseau du temps*, voilà le disque. Un 45 tours composé et réalisé par Charles Callet (Géo Trouvetout amstradien), créateur du logiciel de musique Amstradeus, et compositeur de musiques de softs. La chose est chantée par la cantatrice Nicole Subtil, accompagnée des chœurs de l'Opéra de Lyon (Infogrames).

Patrick GIORDANO

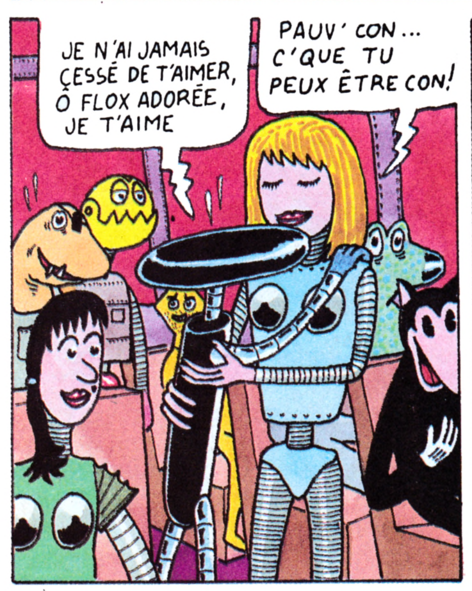


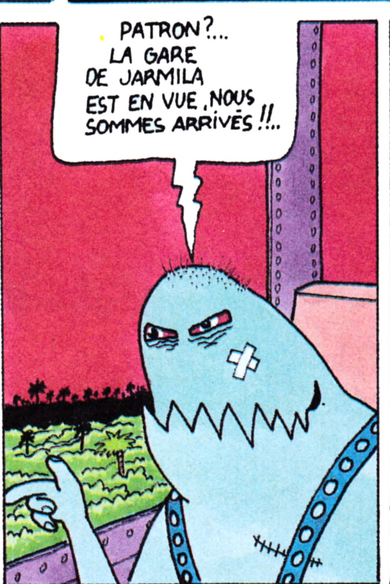
DU RIFIFI SUR JARMILA de Max

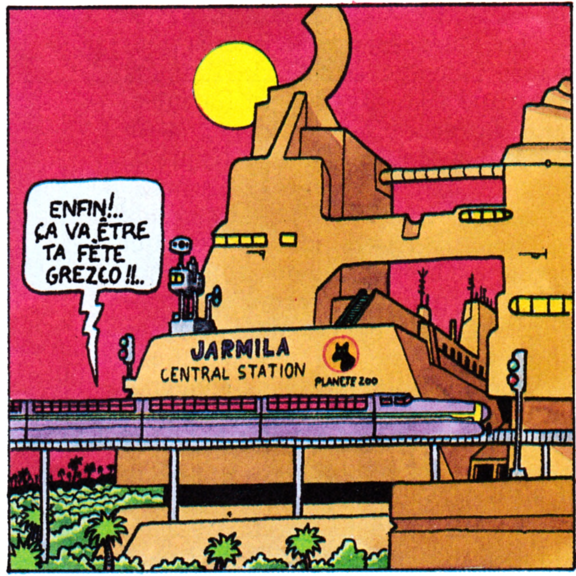















JARMILA ASTROPORT
CENTRAL STATION
VITE DÉPÊCHEZ-VOUS, LE TRAIN VIENT D'ENTRER EN GARE !!
PLANET TOURING CLUB
PARKING
LES 2 HEURES


BOSS !... JE LES VOIS, LÀ-BAS !!..
?
MORT AUX TRAÎTRES

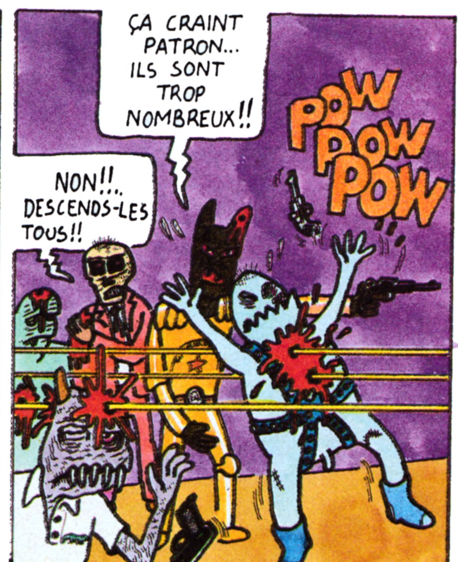

GREZCO ?... ÇA VA COMME TU VEUX ?...
?!


GREZCO TU..... RAAAAÏE !!.. ENFOIRÉ !. TUEZ-LES TOUS !!..
MEEERDE !!?.. PAS EUX !!!..
POW
?


GREZCO ?.. C'EST QUI, C'EST DES FLICS ?...
EUH ?.. OUI OUI BOSS !!..
POW
POW
POW
POW
PIUUOW


CE RASQUAL DE GREZCO S'EST ALLIÉ AVEC TOUTE UNE BANDE... AAÏE !!..
POW
POW
PIUUW
PIUUUW
PIUUUUW
POW
PIUUUUW


PUTAIN ÇA CRAINT !!.. FOUTONS LE CAMP D'ICI !!
GEU...
POW
POW
POW
BLING


ÇA CRAINT PATRON... ILS SONT TROP NOMBREUX !!
NON !!.. DESCENDS-LES TOUS !!
POW
POW
POW


POW POW POW
QUE FAIT LA SECURITÉ ?
DES COUPS DE FEU ?... YA DU BASTON DANS L'AIR...
UN RÈGLEMENT DE COMPTE ?
UNE HONTE !
OUAIP !.. DU RIFIFI SUR JARMILA
?!
41

Les Sentinelles de l'air, un jeu micro basé sur le célèbre feuilleton du même nom.
Tous les personnages sont présents : Virgil, Prains, Lady, Pénélope, Parker ...

THUNDERBIRDS

LES SENTINELLES DE L'AIR

©1988 ITC ENT. LTD.
Licensed by ABP Ltd.

Grand Slam vous fera revivre les aventures de la famille TRACEY dans ce superbe jeu de rôle et d'aventure. Alors que la famille est en mission pour sauver deux mineurs piégés, les vaisseaux sont filmés par le Hood, un méchant ennemi destructeur des causes nobles. Cette vidéo des appareils doit être retrouvée et détruite. Mais durant leur recherche du Hood, la famille TRACEY doit affronter de nombreuses situations dangereuses durant lesquelles leur aide immédiate est nécessaire. Un incident requiert que THUNDERBIRD N° 4 plonge au fond de la mer pour aller sauver l'équipage d'un sous-marin nucléaire et s'assurer qu'il n'y a aucun risque pour la santé publique.
De même, Mademoiselle Pénélope et son chauffeur, Parker, sont très motivés dans la recherche d'une piste pour retrouver la cachette du Hood.

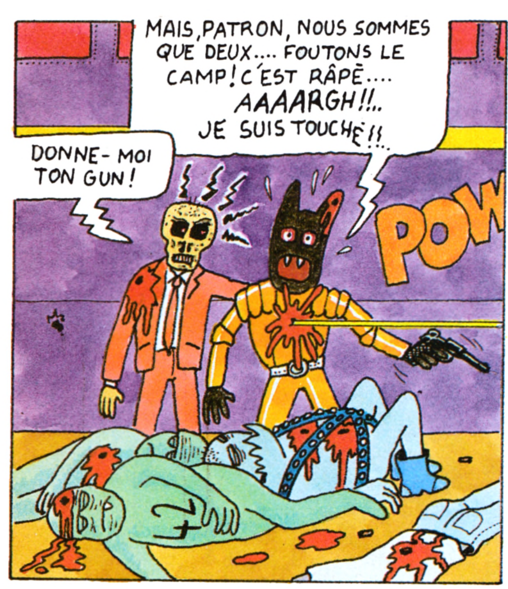
fnac
Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

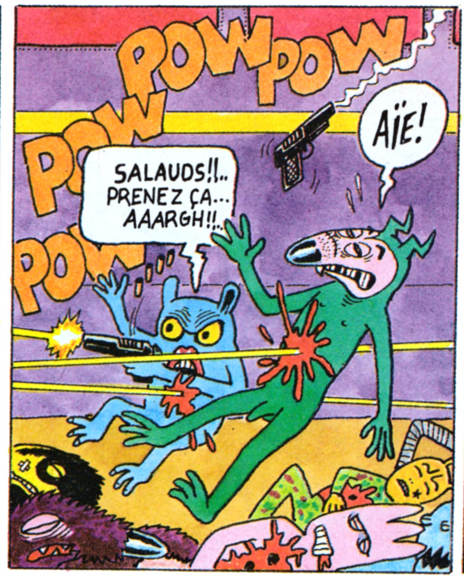
Disponible sur Atari ST, Amiga, Amstrad cassette et disquette, C64 et Spectrum.

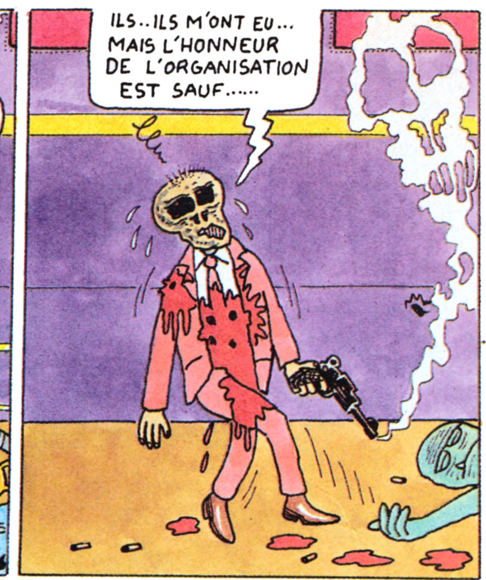


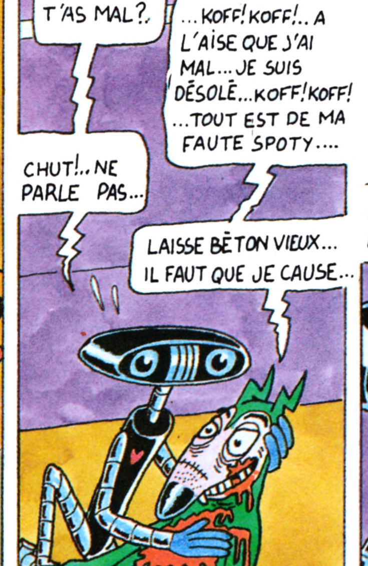
Distribué par :

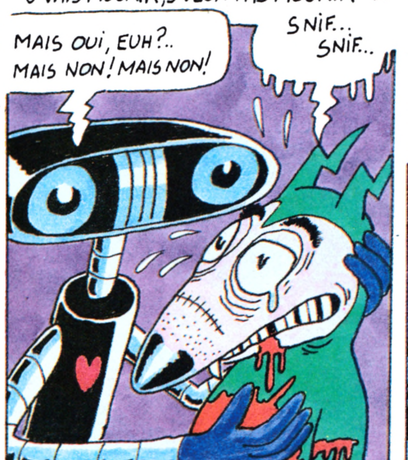
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

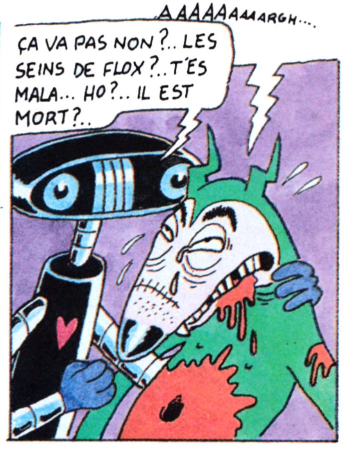

MAIS, PATRON, NOUS SOMMES QUE DEUX.... FOUTONS LE CAMP! C'EST RÂPÉ.... AAAARGH!!.. JE SUIS TOUCHÉ!!
DONNE-MOI TON GUN!
POW

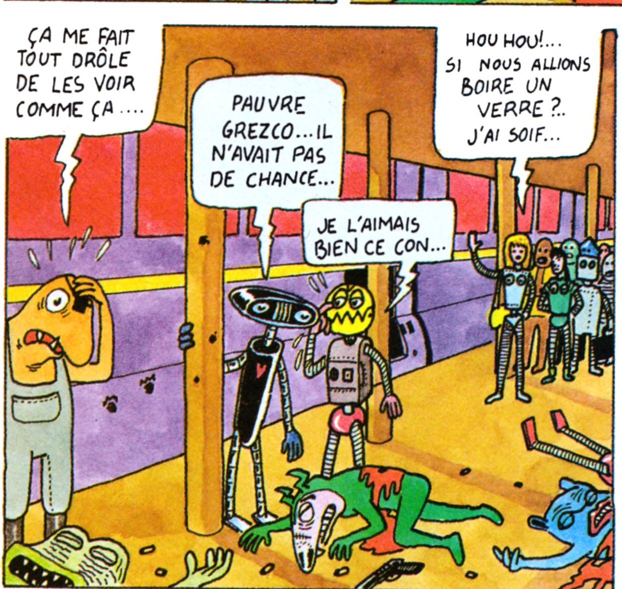

POW POW POW POW
SALAUDS!!.. PRENEZ ÇA... AAARGH!!..
AÏE!

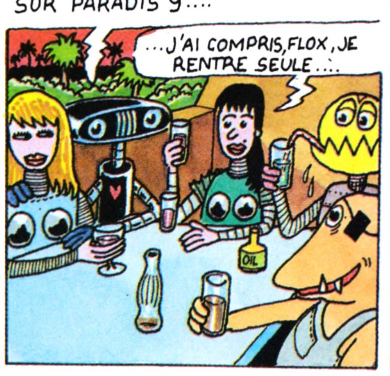

ILS.. ILS M'ONT EU... MAIS L'HONNEUR DE L'ORGANISATION EST SAUF......

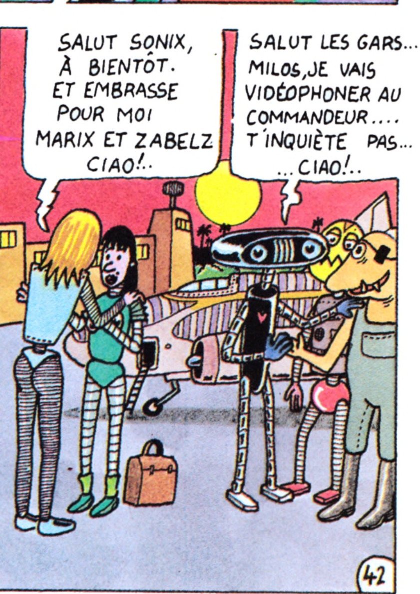

INCROYABLE?.. ILS SE SONT TOUS ENTRETUÉS?.. JE ME DEMANDE COMMENT ILS SONT ARRIVÉS ICI CEUX-LÀ... ON NE LE SAURA SÛREMENT JAMAIS... ET PUIS ON S'EN TAPE!.. OH?..GREZCO EST ENCORE VIVANT?..
EUH?... ÇA VA GREZCO?.. T'AS MAL?
...KOFF! KOFF!.. A L'AISE QUE J'AI MAL... JE SUIS DÉSOLÉ...KOFF! KOFF! ...TOUT EST DE MA FAUTE SPOTY....
CHUT!.. NE PARLE PAS...
LAISSE BÉTON VIEUX... IL FAUT QUE JE CAUSE...

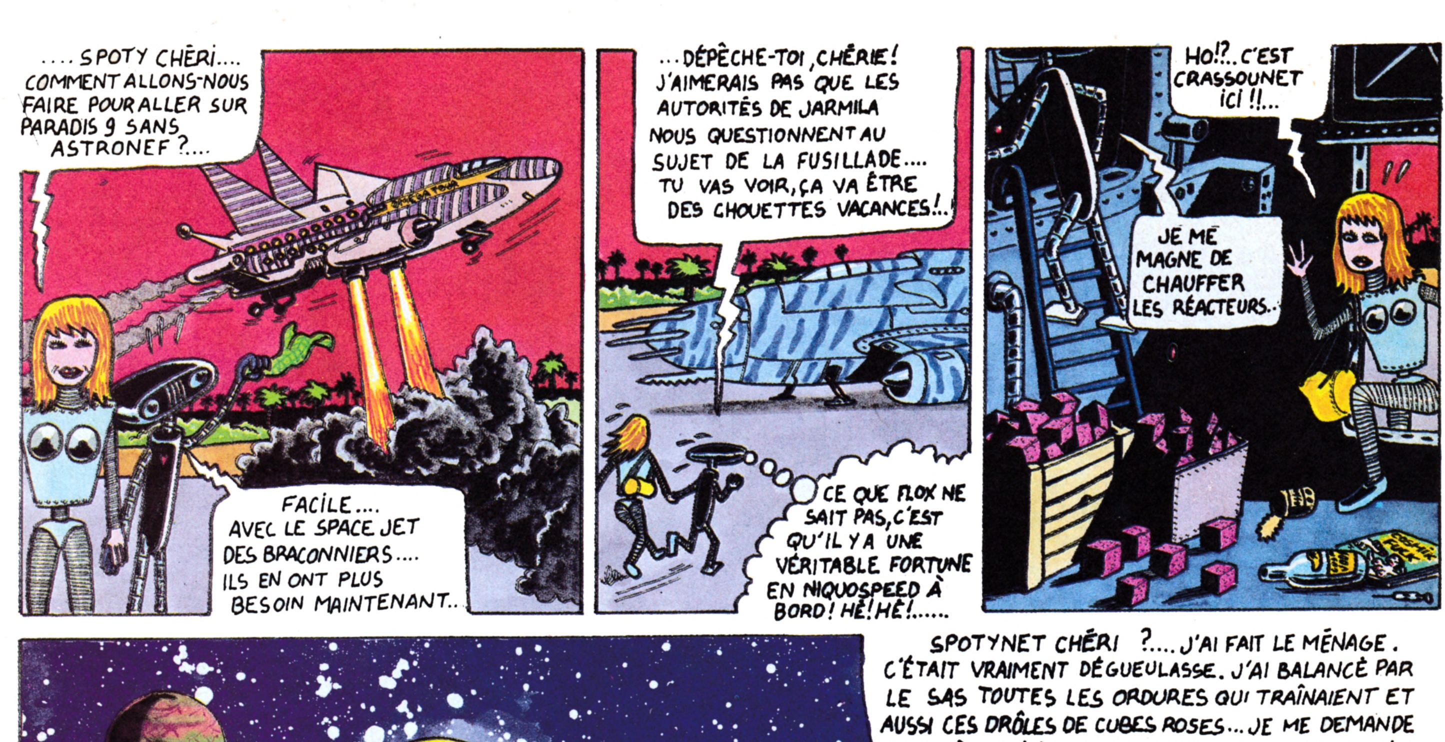

TU SAIS SPOTY... KOFF! KOFF!.. JE SUIS PAS SI POURRI, MAIS J'AI EU UNE ENFANCE MALHEUREUSE ET J'AI.. J'AIME BIEN LE FRIC ET JE SUIS TOUJOURS PARTANT POUR LES MAUVAIS COUPS... KOFF! KOFF!.. TU.. TU VOIS?.. J'AI JAMAIS EU DE SUCCÈS AVEC LES FEMELLES. ALORS... ALORS IL ME FALLAIT DU POGNON POUR M'EN TAPER... SPOTY.. J'VAIS MOURIR, J'VEUX PAS MOURIR ...
MAIS OUI, EUH?.. MAIS NON! MAIS NON!
SNIF... SNIF...


...J'VEUX PAS MOURIR... KOFF! KOFF! SPO.. SPOTY, J'AIMERAIS QUE TU DISES À MON P'TIT FRÈRE QUE MA COLLECTION DE TIMBRES EST À LUI... KOFF! KOFF!.. TU PROMETS, SPOTY?... ET J'AIMERAIS TOUCHER LES SEINS EN INOX DE TA COPINE AVANT DE MOURIR... C'EST FLOX?.. ELLE EST PAS MAL... TU.. TU VEUX BIEN QUE JE.. GEUH?... AAAAAAAAARGH....
ÇA VA PAS NON?.. LES SEINS DE FLOX?.. T'ES MALA... HO?.. IL EST MORT?..


ÇA ME FAIT TOUT DRÔLE DE LES VOIR COMME ÇA....
PAUVRE GREZCO... IL N'AVAIT PAS DE CHANCE...
HOU HOU!... SI NOUS ALLIONS BOIRE UN VERRE?.. J'AI SOIF...
JE L'AIMAIS BIEN CE CON...


... ET VOILÀ, TOUT EST BIEN QUI FINIT BIEN.... MILOS ET BILLE JAUNE, VOUS PARTEZ TOUT À L'HEURE POUR OMEGA III. LÀ, VOUS IREZ AU CONSULAT DE L'EMPIRE ET ON S'OCCUPERA DE VOUS... MOI ET FLOX, NOUS PARTONS EN VACANCES SUR PARADIS 9....
...J'AI COMPRIS, FLOX, JE RENTRE SEULE...
OIL


SALUT SONIX, À BIENTÔT. ET EMBRASSE POUR MOI MARIX ET ZABELZ CIAO!..
SALUT LES GARS... MILOS, JE VAIS VIDÉOPHONER AU COMMANDEUR.... T'INQUIÈTE PAS... ...CIAO!..



SPOTYNET CHÉRI ?.... J'AI FAIT LE MÉNAGE. C'ÉTAIT VRAIMENT DÉGUEULASSE. J'AI BALANCÉ PAR LE SAS TOUTES LES ORDURES QUI TRAÎNAIENT ET AUSSI CES DRÔLES DE CUBES ROSES... JE ME DEMANDE BIEN À QUOI ILS POUVAIENT SERVIR. JE LES AI GOÛTÉS, C'EST MÊME PAS BON ET.... OH?... SPOTY?... JE.. JE ME SENS TOUTE CHOSE... JE... JE.... TU POURAIS PAS METTRE LE PILOTAGE AUTOMATIQUE ?.....

QUOI!?... TU AS BALANCÉ TOUS LES CUBES DE NIQUOSPEED ?.. TU ES FOLLE !. COMMENT JE VAIS PAYER NOS VACANCES SUR PARADIS 9 ?... ...EUH?... POURQUOI LE PILOTAGE AUTOMATIQUE ?.......

FIN

DOUBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago – ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang "cleanheads", bagarres au poing, armes à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de film à ce jour...toute en action avec des graphismes époustoufflants...Cependant vous risquez de voir un peu rouge...



ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145



AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA


QUAND LA LOI NE SUFFIT PLUS.... VIGILANTE PREND LE RELAIS
VIGILANTE™
ATARI ST – DISQUETTE
AMIGA – DISQUETTE
IBM PC – DISQUETTE
SPECTRUM 48/128K
CASSETTE, DISQUETTE
AMSTRAD
CASSETTE, DISQUETTE
CBM 64/128
CASSETTE, DISQUETTE
1994 NEW YORK
...... La police n'ose pas patrouiller les rues. L'armée n'arrive plus à contrôler la ville. L'ordre publique n'existe plus...
Quand des groupes organisés dominent les rues de la ville; quand les paisibles citoyens ont peur de se défendre; et quand les agences chargées d'appliquer la loi s'avèrent impuissantes ... votre dernière chance est ... VIGILANTE ...
CETTE FOIS-CI, C'EST LA GUERRE!
THE LAST FIGH
HAS BEGUN
Photos d'écran de la version arcade.
U.S. GOLD ®
© 1989. Sous licence de IREM CORP. Tous droits réservés.
Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

36 15 CODE AMSTRAD

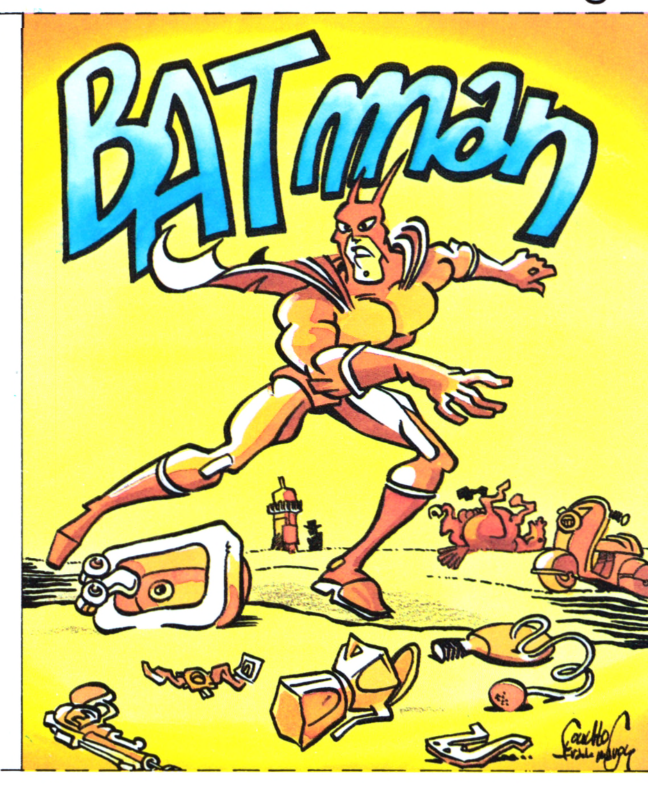
VOUS OFFRE 2 JAQUETTES DE JEUX CLASSES EN TETE DE SON HIT-PARADE

BATMAN

SCENARIO :

Robin a été enlevé par le Jocker et le Riddler, deux des plus féroces ennemis de Batman. Le seul espoir de le libérer est de reconstruire le Batcraft, détruit lors d'une précédente bataille et dont les pièces, sept en tout, sont éparpillées dans les bat-catacombes. Bien bat-entendu, les deux bat-affreux feront tout leur bat-possible pour mettre des bâtons dans les roues du Justicier de la bat-nuit, en envoyant à sa bat-rencontre leurs sbires et en posant moult bat-pièges. Batman devra en plus faire confiance à son extraordinaire bat-sagacité de bat-détective pour décider lesquels, parmi les objets qu'il trouvera, seront utiles à sa bat-quête, et lesquels seront mortels pour lui.

L'avis d'Amstrad Cent Pour Cent : *Eh oui, tout le monde ne le savait peut-être pas, mais le Batman sorti il y a quelques mois n'était que le second du nom... Une première adaptation des aventures du héros masqué avait déjà été réalisée, également par Ocean, et était même fort réussie. Un jeu qui n'a rien perdu de son charme.*



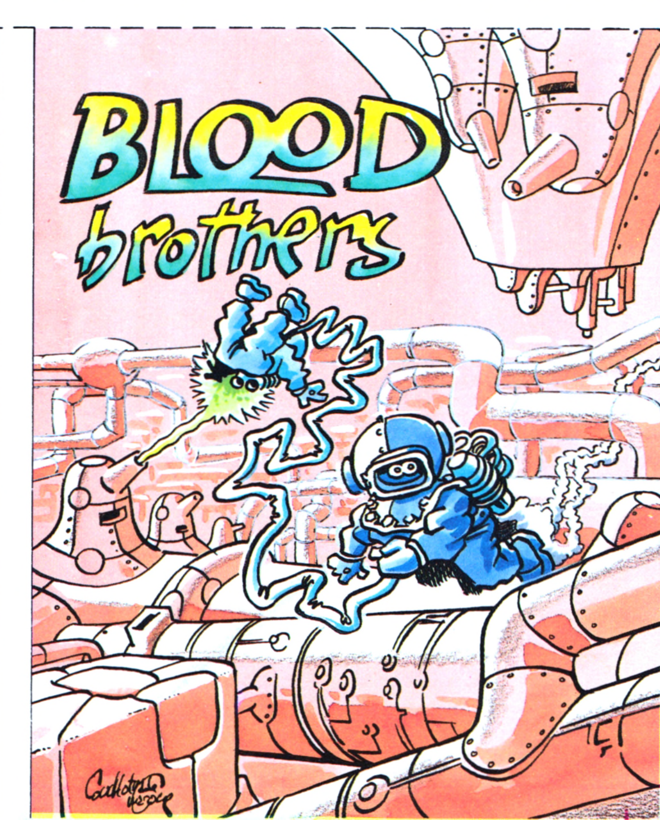
BLOOD BROTHERS

SCENARIO :

Loin dans le futur, les barbares connus sous le nom de Scorpions ont pillé et incendié le village de Sylvonia. De retour d'un vol d'essai de leurs nouvelles motos spatiales Skyhawk, deux jeunes frères, Hark et Kren, constatent avec horreur le résultat de ce massacre, et décident de venger les leurs. Les Blood Brothers sont nés, et rien ne peut les arrêter...

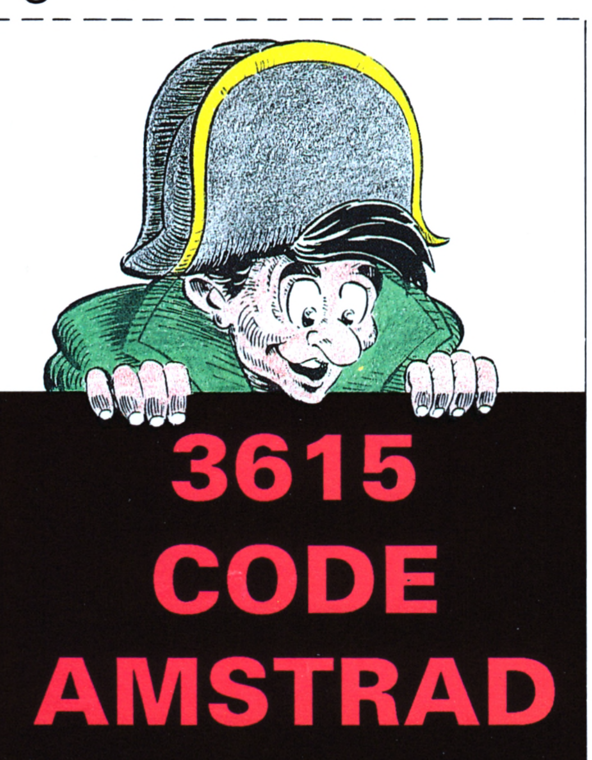
L'avis d'Amstrad Cent Pour Cent : *Dans le genre arcade-action, Blood Brothers est une excellente réalisation. Attention à ne pas le confondre avec une adaptation du film Blues Brothers, ça n'a strictement rien à voir (n'est-ce pas, Lipfy ?).*

Attention : ce jeu est téléchargeable en trois parties.



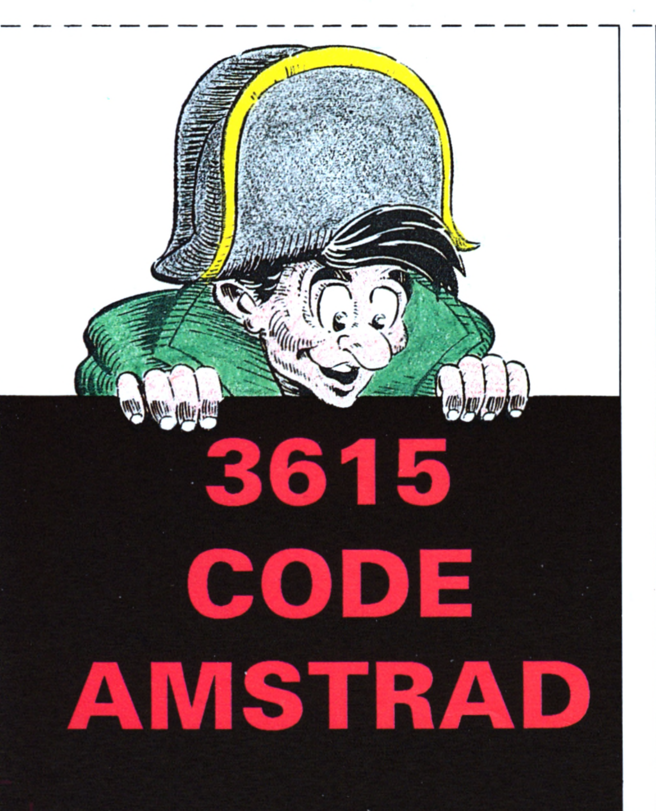
Si vous voulez que vos jeux préférés soient illustrés par COUCHO, vous devez les faire grimper au sommet du hit-parade. Alors, tous à vos Minitels sur 36 15 code AMSTRAD et téléchargez vos hits préférés.





COMMANDES :

On peut choisir de jouer soit au bat-joystick, soit avec le bat-clavier, auquel cas il faudra utiliser les touches de curseur pour les bat-déplacements, la barre d'espacement pour prendre un objet et COPY pour sauter. La bat-pause s'obtient avec la bat-touche Esc.



COMMANDES :

Blood Brothers se joue à deux, l'un au joystick, l'autre au clavier (l'ordinateur peut jouer le rôle de l'un des deux frères). Plusieurs combinaisons de touches sont possibles pour celui qui a le clavier (valables pour un clavier de type Qwery) :

Gauche : T, U ou O
Droite : Y, I ou P
Haut : Q, W, E ou R
Bas : A, S, D ou F
Feu : Toute la rangée inférieure
Pause : H

36 15 CODE AMCHARGE

VOUS OFFRE 2 JAQUETTES DE JEUX CLASSES EN TETE DE SON HIT-PARADE

MATCH DAY

SCENARIO :
Pas de scénario à proprement parler, puisqu'il s'agit d'une simulation de coupe de football, pouvant se joueur à deux, ou tout seul contre l'ordinateur.

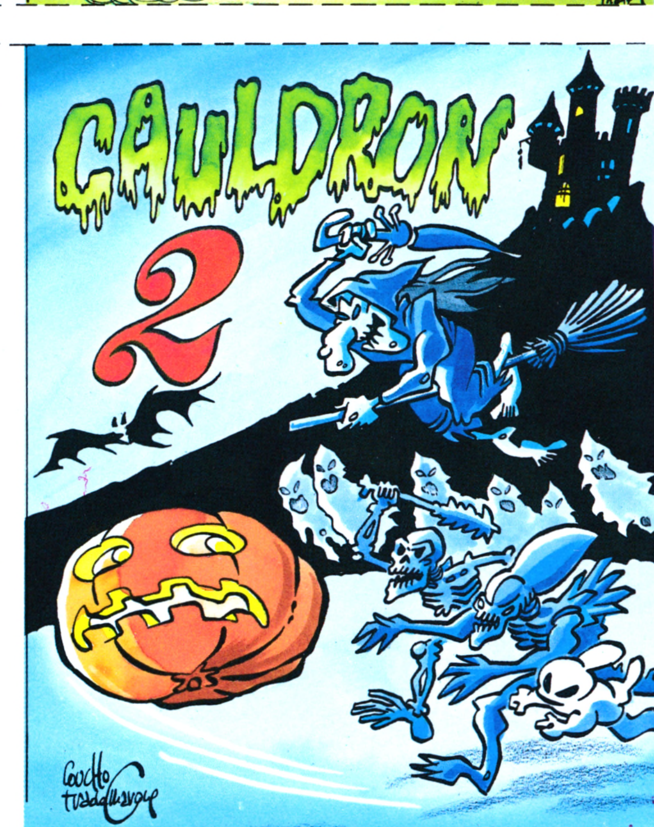
L'avis d'Amstrad Cent Pour Cent : *Ahhh, le charme rétro des vieux jeux... Quasiment l'un des premiers jeux de foot sur Amstrad, Match Day est une excellente simulation, qui ravira tous les amateurs du genre.*



CAULDRON II

SCENARIO :
Cauldron II a pour cadre un château lugubre, dans lequel vit une sorcière qui domine toute la région alentour. Seule une vaillante citrouille ose l'affronter dans l'espoir de rendre la liberté au royaume ! Le but ultime : couper une mèche de cheveux de la sorcière et la jeter dans le chaudron noir, lançant ainsi un sort qui la fera disparaître à tout jamais. Simple, non ?...

L'avis d'Amstrad Cent Pour Cent : *On va encore nous accuser d'être partisan du "tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil", mais là, franchement, que le premier qui n'aime pas Cauldron II se lève et prenne immédiatement la porte.*



Si vous voulez que vos jeux préférés soient illustrés par COUCHO, vous devez les faire grimper au sommet du hit-parade. Alors, tous à vos Minitels sur 36 15 code AMCHARGE et téléchargez vos hits préférés.



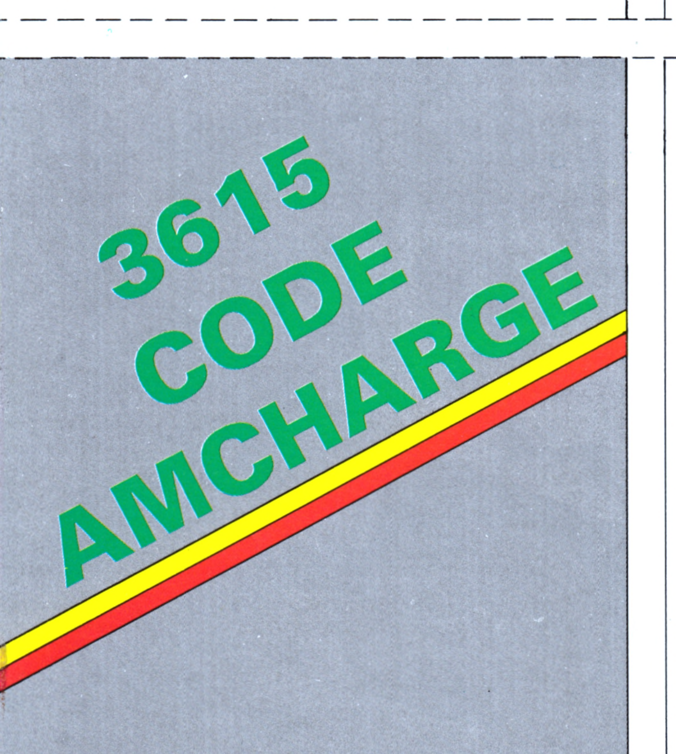
COMMANDES :

On commande le joueur en possession du ballon, ou celui le mieux placé pour l'intercepter. Ce joueur est repéré à l'écran par un changement de couleur de ses chaussures, qui deviennent orange.

Tactiques : le dribble est automatique. Pour effectuer une passe, appuyer simplement sur feu, le ballon partira dans la même direction que le joueur (lorsque ce dernier est immobile, la passe est effecutée au sol). Le gardien de but est contrôlé par le joueur dès que le besoin s'en fait ressentir. Pour plonger, appuyer sur feu en indiquant une direction (droite ou gauche).

L'option "Match Details" du menu principal permet de régler la durée de chaque match, le nom et les couleurs des équipes, le niveau de difficulté, etc.

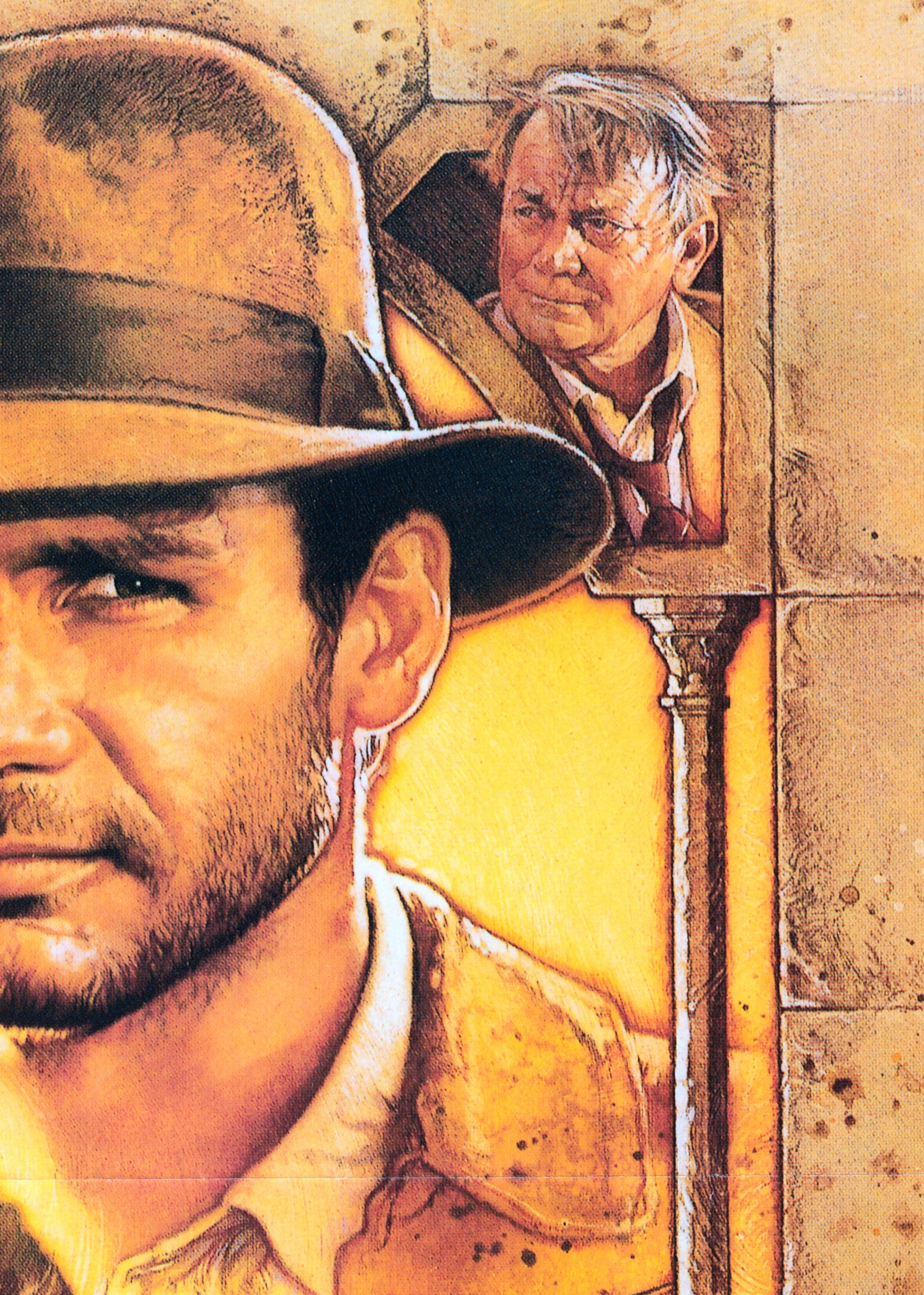
Match Day se joue soit au joystick, soit au clavier, les touches étant alors redéfinissables.



COMMANDES :

C'est pas compliqué, tout se passe au joystick. La citrouille se déplace uniquement par rebonds, dont on règle la hauteur en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton de feu. Pour le reste, sachez faire attention aux nombreux pièges que recèle le château maléfique...






AMSTRAD
CENT POUR CENT


LUCASFILM
GAMES
U.S. GOLD
ANA JONES
and the
CRUSADE